

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK
KELAS V DI SDN 03 PENUMANGAN BARU
TULANG BAWANG BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

SHINTA MELIASARI

NPM: 1711100236

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H/2021 M**

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK
KELAS V DI SDN 03 PENUMANGAN BARU
TULANG BAWANG BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

SHINTA MELIASARI

NPM: 1711100236

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Laila Maharani, M. Pd.

Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Penggunaan *Gadget* pada saat ini sangat diminati dan dibutuhkan semua kalangan. Faktor semakin maraknya pemakaian *gadget* pada masa pademi covid 19 salah satunya pada anak usia dasar sebagai media dalam proses pembelajaran. Akan tetapi *gadget* banyak berdampak dalam kehidupan sosial masyarakat dan mengalihkan bentuk gaya hidup, pola pikir bahkan perilaku. Penggunaan *gadget* pada anak usia dasar juga perlu adanya pengawasan agar dalam pemakaian sesuai dengan keperluanya dan tidak terdapat penyimpangan dalam berperilaku. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif sesuai bagaimana dalam penggunaanya. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah, “Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di SDN 03 Penumangan Baru Kabupaten Tulang Bawang Barat. Jenis penelitian ini Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini penelitian deskriptif sebab penelitian ini menggambarkan dampak yang timbul dari *gadget* terhadap perilaku peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analissi data kualitatif model Miles and Huberman. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh data sebanyak 26 peserta didik di kelas V terdapat 18 peserta didik yang memiliki *gadget* dan 8 peserta didik tidak memiliki *gadget*. Hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa perilaku peserta didik di kelas V SDN 03 Penumangan Baru berperilaku baik walaupun sebagaian terdapat peserta didik yang berperilaku malas, kurang disiplin dan bertanggung jawab. Terutama dalam hal ini tingkat kesopanan peserta didik dapat dikatakan baik.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Perilaku*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shinta Meliasari

NPM : 1711100236

Jurusan : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di SDN 03 Penumangan Baru Tulang Bawang Barat**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar terdapat dimaklumi.

Bandar Lampung 2021



Shinta Meliasari

NPM.1711100236



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

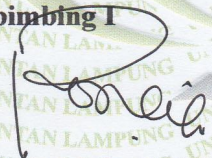
**Judul Skripsi : ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK
KELAS V DI SDN 03 PENUMANGAN BARU
TULANG BAWANG BARAT**

Nama : Shinta Meliasari
NPM : 1711100236
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Dr. Laila Maharani, M. Pd.
NIP. 196701151993032001

Pembimbing II


Ayu Reza Ningrum, M. Pd.
NIP. 199403252019031012

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI


Syofnidah Ifrianti, M. Pd.
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN 03 PENUMANGAN BARU TULANG BAWANG BARAT** yang disusun oleh: **SHINTA MELIASARI, NPM. 1711100236**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, Tanggal 04 November 2021 pukul 08.00 - 10.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. Hi. Nirva Diana, M. Pd.....

Sekretaris : Anton Trihasnanto, M. Pd.....

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M. Pd.....

Penguji Pendamping I : Dr. Laila Maharani, M. Pd.....

Penguji Pendamping II : Ayu Reza Ninggrum, M. Pd.....

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hi. Nirva Diana, M. Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَمَعَشَرِ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿٣٣﴾

“Wahai Golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (Melintas) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah).

(Q.S. Ar- Rahman: 33)



PERSEMBAHAN

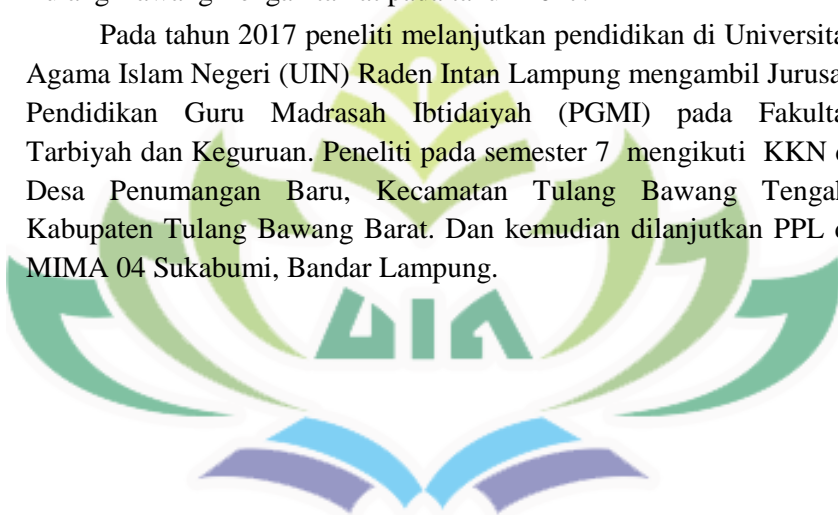
Bismillahirrahmanirrahim, dengan mengucapkan segala rasa puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat-Nya. Dengan kerendahan hati, peneliti persembahkan lembaran-lembaran sederhana karya kecil ini kepada:

1. Kedua Orangtuaku Ayahanda Hantor Marzuki dan Ibunda Endriyati, S.Pd. tersayang yang telah sepenuh hati membesarkan, mendidik, mendo'akan peneliti yang tiada pernah kenal kata lelah. Mohon maaf jika selama ini saya telah banyak membuat Papa dan Mama kecewa. Jasa kalian takkan mungkin terbalas sampai akhir hayat. Mudah-mudahan kelak dapat lebih banyak memberi kebahagiaan dan bisa membuat kalian bangga.
2. Andika Julianto Hr dan Noval Afrizal adik tercinta yang selalu menyanyangi serta turut memberikan semangat dan do'a dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Keluarga besar jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Almamater ku tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Shinta Meliasari yang akrab dipanggil Tata. Peneliti di lahirkan di Penumangan Baru 8 mei 1999. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudra dari pasangan bapak Hantor Marzuki dan ibu Endriyati, S. Pd. Peneliti menempuh pendidikan dimulai tahun 2004 menempuh pendidikan di TK Melati Penumangan Baru dan ditamatkan pada tahun 2005. Dilanjutkan Sekolah Dasar Negeri 02 Penumangan Baru dan ditamatkan pada tahun 2011 dan melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Bina Desa di tamatkan pada tahun 2014. Pendidikan selanjutnya di jalani di Sekolah Menegah Atas Negeri 1 Tulang Bawang Tengah tamat pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Agama Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung mengambil Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Peneliti pada semester 7 mengikuti KKN di Desa Penumangan Baru, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Dan kemudian dilanjutkan PPL di MIMA 04 Sukabumi, Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan *Alhamdulillahirobbil'alamin* puji syukur peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : ***Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V SDN 03 Penunangan Baru Kabupaten Tulang Bawang Barat.***

Shalawat serta salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW. Keluarga, para sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti. Peneliti menyusun skripsi ini, sebagai sebagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah telah dapat peneliti selesaikan sesuai dengan rencana walaupun terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak maka secara khusus penulis menyebutkan beberapa sebagai berikut:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan-kesulitan mahasiswanya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta Dosen dan Asisten serta Staf TU di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah membantu dan memberikan Ilmu Pengetahuan yang sangat luas kepada peneliti.
3. Ibu Dr. Laila Maharani, M. Pd dan Ibu Ayu Reza Ningrum M.Pd. Selaku pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu bimbingannya yang sangat berharga dalam mengarahkan dan motivasi peneliti.
4. Ibu Sulayati, S. Pd. selaku Kepala Sekolah dan Ibu Sepriyanti, S.Pd. selaku guru kelas di SDN 03 Penunangan Baru beserta

Staf Jajarannya yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data.

5. Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang banyak memberikan inspirasi kepada peneliti.
6. Sahabat-sahabat senasib dan seperjuangan di PGMI Kelas A angkatan 17. Semua sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Sahabat karibku Erni, Mia Rosa, Betti Widia, Sri Ayu Wandira, lia Novitasari, Rahma Nurhaliza, Lingga Nurhalyza, Leni Riana, Ahmad Yusron Alhadi, Eva Primasari, Farrah Jihan, Septia Wijayanti, Adinda Larasati yang selalu menemani dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Terimakasih untuk Keluargaku khususnya paman HM. Basirun Ali, SH, MH, MM, Drs Hi. Iswandi Ali Dan Sepupuku Nurul K Agustin, Marlissa, Intan Novisca Putri yang selalu Support dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan disana sini, disebabkan keterbatasan kemampuan Ilmu dan teori penelitian yang peneliti berharap semoga skripsi ini kiranya dapat memberikan masukan dan saran-sarannya sehingga skripsi ini akan lebih baik dan sempurna. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini kiranya dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti umumnya bagi pembaca dan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Bandar Lampung,
Peneliti

2021

Shinta Meliasari
NPM. 1711100236

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
H. Metode Penelitian.....	13
1. Pendekatan Penelitian	13
2. Desain Penelitian	13
3. Partisipan dan Tempat Penelitian	14
4. Sumber Data	15
5. Teknik Pengumpulan Data	16
6. Uji Keabsahan Data	25
7. Teknik Analisis Data	27

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penggunaan <i>Gadget</i>	
1. Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i>	29
2. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	30
B. Perilaku	
1. Pengertian Perilaku Pesdik	33
2. Tahap-tahap Perilaku Pesdik	37
3. Faktor Memengaruhi Peserta Didik.....	39
4. Faktor Pembentukan Perilaku Peserta Didik.....	40
5. Indikator Perilaku	42
6. Bentuk Perilaku	45
C. Hubungan <i>Gadget</i>	50
D. Kerangka Berpikir	51

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek	
1. Profil Sekolah	55
2. Sarana dan Prasarana	55
3. Visi, Misi, dan Tujuan SD Negeri 03 Penumangan Baru	56
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	57
5. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Tingkatan.....	57
6. Data Sample Peserta Didik.....	58
B. Penyajian Fakta dan Data Pra Penelitian	
1. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	59
2. Peran orangtua dalam Pengawasan <i>Gadget</i>	60

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian	63
B. Pembahasan	78

BAB V PENUTUP DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi Instrumen Observasi	16
Tabel 2 Kisi Instrumen Wawancara	17
Tabel 3 Hasil Wawancara Orang Tua	18
Tabel 4 Sarana Prasarana Sekolah	55
Tabel 5 Data Pendidik	57
Tabel 6 Data Seluruh Peserta didik	57
Tabel 7 Daftar Nama Peserta Didik	58
Tabel 8 Data Pesdik Penggunaan Gadget	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rancangan Penelitian	14
Gambar 2 Kerangka Berpikir	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	101
Lampiran 2 Surat Menyurat	106
Lampiran 3 Data Hasil Obsevasi.....	116
Lampiran 4 Data Hasil Wawancara Guru	125
Lampiran 5 Data Hasil Wawancara Pesdik.....	130
Lampiran 5 Data Hasil Wawancara Ortu	145



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V SD Ne 03 Penumangan Baru Tulang Bawang Barat”, sebagai upaya menghindarkan kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penegasan pada pokok bahasan yang terkandung dalam judul ini. Adapun yang perlu penulis jelaskan, sebagai berikut:

1. *Gadget*

Gadget ialah sebuah perangkat mekanik ataupun elektronik canggih dengan penggunaan praktis yang menyajikan berbagai media yang dibutuhkan dan diminati.¹ *Gadget* semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia. Saat ini perkembangan komunikasi semakin lebih maju dengan kehadiran *gadget*.² Jadi dapat disimpulkan *gadget* ialah media yang digunakan sebagai alat komunikasi yang modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia lebih maju serta jenis dan merk *gadget* beragam memberikan kepuasan konsumen tersendiri.

2. Perilaku

Perilaku adalah kumpulan reaksi yang ditentukan oleh karakter tiap individu dari suatu barang atau objek di sekitarnya.³ Perilaku manusia sebagian besar merupakan konsekuensi dari interaksi rangsangan eksternal dan reaksi

¹Yuliana Bewu, Yari Dwikurnaningsih, and Yustinus Windrawanto, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga,” *Psikologi Konseling* 15, no. 2 (2020): 462–73.

² Titin Kartiyani, Dhiyah Dwi Kusumawati, and Tri Budiarti, “Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad* II, no. 1 (2020): H.87.

³ Gilang Dwi Prakoso and Mohammad Zainal Fatah, “Analisis Pengaruh Sikap, Kontrol Perilaku, Dan Norma Subjektif Terhadap Perilaku Safety,” *Jurnal PROMKES*, 2018, H. 194.

internal. Singkatnya, perilaku juga merupakan tindakan atau aktivitas manusia yang dipicu oleh suatu rangsangan.

B. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat.⁴ Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. Allah telah menganugerahkan kepada manusia karunia kenikmatan yang saling melengkapi, yakni karunia agama dan limpahan teknologi, agar akal dan sikap manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-Rahman Ayat 33 disebutkan bahwa:

يَمْعَشَرُ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۖ

Artinya :

"Wahai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintas) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)".(QS Al-Rahman: 33).

Ayat tersebut menekankan bahwa agar menjadi manusia yang berilmu serta berpengatahuan maka ia memang harus sungguh-sungguh dalam berusaha mengembangkan bakat. Al-Qur'an menyarankan manusia untuk bersikap realistis, sebab perencanaan akan sia-sia jika tidak diikuti dengan persiapan dan penyelesaian. Dalam ayat tersebut ada istilah *sulthan*, ilmu pengetahuan dan teknologi dianggap suatu hal yang berkuasa serta berkekuatan dalam kehidupan. Seseorang yang tidak menguasai IPTEK akan mengalami kesulitan untuk menjelajahi

⁴ Nirwana, A. Musda Mappapoleonro, and Chairunnisa, "The Effect of *Gadget* Toward Early Childhood Speaking Ability," Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies 7, no. 2 (2018): Hal. 86.

dunia luar. Maka Allah swt memerintahkan manusia untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada masa sekarang *gadget (smartphone)* ialah salah satu bagian dari teknologi yang dibutuhkan kehadirannya. Dalam dunia yang sudah serba maju ini memang sudah sepatutnya kita mengenal *Gadget* sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan.⁵ Salah satu hal yang dapat dibedakan dari *gadget* dengan produk yang lainnya dalam unsur kebaruan berukuran kecil atau dapat disebut *handphone* yang saat ini pembaharuannya *smartphone*. Semakin hari *gadget* memberikan kemajuan dan keterbaruan dalam unsur teknologi yang membuat kehidupan manusia semakin praktis dan efisien.⁶ Sekarang ini banyak sekali perubahan pola hidup, cara pandang juga tingkah laku masyarakat sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sementara itu untuk memudahkan segala aktivitas masyarakat memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi pada masa sekarang.⁷ Kemudahan dalam mengakses banyak hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, saat ini hampir seluruh nya sudah memiliki *gadget* sebab tertarik dengan fitur yang ditawarkan, apalagi saat ini perusahaan besar berlomba-lomba meluncurkan *gadget* dengan harga terjangkau namun memiliki spesifikasi yang memadai.⁸ Terakhir yang menjadi faktor semakin maraknya pemakaian *gadget* pada usia anak-anak ialah karena *gadget* menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran yang dimanfaatkan selama masa pandemi covid 19.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 03 Penumangan Baru, peneliti

⁵Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget* (Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020), H. 22.

⁶Indiana Sunita and Eva Mayasari, *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), H. 54.

⁷Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, H. 2.

⁸Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang," *Jurnal Civic Hukum* 3, no. 1 (2018), H.20.

melaksanakan wawancara terhadap peserta didik dan pendidik yang ada di sekolah tersebut mengenai penggunaan *gadget*. Terdapat 26 peserta didik dikelas V terdiri dari laki-laki berjumlah 13 dan perempuan berjumlah 13 yang sebagian memiliki *gadget* dan tidak memiliki *gadget*. Wawancara dilakukan dengan beberapa peserta didik yang memiliki *gadget* dan pendidik. Menurut Ibu Sepriyanti, selaku pendidik kelas V berpendapat bahwa sebenarnya untuk anak sekolah dasar pemberian *gadget* masih kurang tepat, sebab peserta didik belum mampu memilah konten dalam *gadget* dan belum mampu mengontrol waktu pemakaian *gadget*. Pemberian *Gadget* kerap kali justru membuat peserta didik lalai terhadap tanggung jawabnya. Peserta didik yang asyik bermain *Gadget* kerap kali menggunakan waktu luangnya hanya untuk bermain game serta bermain sosial media. Maka sudah sepatutnya pihak orang tua juga guru mengawasi pemakaian *gadget* pada peserta didik⁹.

Menurut Angga peserta didik kelas V, setelah memakai *gadget* dia merasa kemauan serta semangat belajar mengalami peningkatan selain itu dalam aspek memahami materi dirinya merasa setelah menggunakan *gadget* justru memudahkan dirinya memahami materi juga menyelesaikan soal-soal yang diberikan pendidik, dan dirinya merasa dapat memperluas pengetahuan. Selain itu manfaat *gadget* yang dia rasakan ialah mempermudah proses komunikasi dirinya dengan teman-temannya.¹⁰ Hal ini tentu berbeda dengan apa yang disampaikan oleh Faqih peserta didik kelas V, dirinya merasa *gadget* justru berdampak negatif bagi dirinya, membuat belajar menjadi malas, serta asyik bermain game sehingga malas menulis dan membaca apalagi mengerjakan tugas.¹¹ Dampak buruk lain nya dirinya merasa konsentrasi belajar nya semakin mengalami penurunan setelah menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, bisa disimpulkan bahwa cara pandang seseorang terhadap berbagai

⁹ Sepriyanti, Guru Kelas V DI SDN 03 Penumangan Baru.

¹⁰ Angga Evan, Peserta Didik Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru.

¹¹ Izha Faqih, Peserta Didik Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru.

gadget memang berbeda-beda. Pada hakikatnya pemakaian *gadget* pada saat ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi anak-anak. Dampak positif terlihat dari *gadget* yang mampu membantu memperoleh informasi atau pengetahuan, membentuk pola pikir anak, serta meningkatkan kemampuan pengetahuan anak selama orangtua bersedia mengawasi penggunaan *gadget*. *Gadget* memiliki beragam layanan dan apabila dimanfaatkan dibawah pengawasan orang tua bisa memberikan banyak manfaat bagi setiap peserta didik.

Teknologi yang lebih canggih, seperti pada *gadget* memungkinkan anak-anak mengeksplorasi hal-hal baru melalui ponsel pintar mereka yang sederhana dan mudah dibawa ke mana pun mereka pergi. Kompleksitas ini, bagaimanapun memiliki dampak pada perkembangan mental dan perilaku anak-anak, baik yang menguntungkan maupun yang merugikan. Pada prinsipnya, ada banyak ayat Al-Qur'an yang terkait dengan kesehatan mental, salah satunya adalah Surah Al-Imran ayat 164, yang berbunyi sebagai berikut:

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْ أَنفُسِهِمْ
يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ
وَإِنْ كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ ﴿١٦٤﴾

Artinya : “Sesungguhnya Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang Rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan jiwa mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al-kitab dan Al hikmah dan sesungguhnya sebelum kedatangan Nabi, mereka ialah benar-benar dalam kesesatan yang nyata.” (QS Al-Imran: 164).

Menurut ayat tersebut, *gadget* dapat merusak sikap religius seseorang, dan banyak orangtua yang kurang peduli pada kesehatan mental. Padahal gangguan mental akan berdampak buruk apabila tidak segera diselesaikan. Teknologi berkembang

dengan kecepatan yang sangat cepat termasuk perkembangan *gadget*, maka begitu banyak perusahaan yang bergerak di bidang teknologi berlomba-lomba mengemas aplikasi atau fitur di perangkat sehingga orang akan kecanduan menggunakannya. Penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan berdampak buruk bagi kehidupan sosial anak. Salah satu jenis dampak merugikan yang ditimbulkan oleh *gadget* adalah terhadap perkembangan sosial anak.¹²

Generasi milenial ialah yang paling banyak menggunakan teknologi dibandingkan generasi sebelumnya. Bahkan saat ini *gadget* sudah digunakan mulai dari balita hingga dewasa, jadi saat ini *gadget* bukan hanya orang tua yang menjadi pengguna.¹³ Hampir setiap semua kalangan bahkan anak usia dasar sudah mengenal dan mengetahui *gadget*, apalagi *gadget* sangat dibutuhkan pada masa *pandemi covid* seperti ini. Pandemi membuat orang tua terpaksa memberikan fasilitas berupa *gadget* sebagai alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran daring atau jarak jauh. Selain itu, karena keterbatasan waktu dan jarak, mau tidak mau *gadget* memiliki peranan penting pada saat ini. Orang tua meyakini bahwa *gadget* dapat membantu proses pembelajaran lebih praktis dan cepat dan dipergunakan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran daring maupun luring. Hal ini memiliki dampak positif bagi siswa karena mereka mendapatkan manfaat yang signifikan dalam mendukung proses belajar mereka saat ini, seperti menemukan sumber informasi baru agar lebih menguasai materi pelajaran.¹⁴

Di masa pandemi proses pembelajaran yang memang menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan akan tetapi bukan bermakna bahwa pemakaian *gadget* bisa tanpa pengawasan

¹² Mildayani Suhana, "Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development" 169, no. Icece 2017 (2018): H. 225.

¹³ Eka Damayanti, Arifuddin Ahmad, and Ardias Bara, "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako," *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2020, H. 3.

¹⁴ Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): H.529.

sehingga menimbulkan kecanduan *gadget*. Sehingga memang ketika di masa pandemi orang tua harus ikut serta mengawasi penggunaan *smartphone* agar tumbuh kembang anak tidak terganggu. Selain itu di masa pandemi yang membuat anak semakin kecanduan *gadget* ialah karena aktivitas mereka yang dibatasi untuk bisa bergerak bebas diluar ruangan serta pembelajaran yang dilakukan secara 2 cara yaitu online maupun luring sehingga membuat mereka jenuh tidak bertemu teman sebaya, dan gampang marah maka banyak orangtua yang memberika *gadget* agar anak bisa tenang. Padahal seharusnya meskipun pembelajaran dirumah memang membutuhkan *gadget* namun orangtua harus memberikan pengawasan lebih banyak bukan malah menjadikan *gadget* sebagai sahabat anak. Sebenarnya penggunaan *gadget* akan sesuai kebutuhan apabila orang tua berkenan mengontrol pemakaian *gadget* apabila tidak ada kontrol memang *gadget* tersebut hanya akan digunakan untuk hal-hal yang kurang penting seperti bermain game yang sama sekali tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak yang beragam, ada yang berdampak positif ada pula yang negatif, oleh sebab itu pada masa emas anak orang tua memang harus berusaha lebih keras untuk menyiapkan permainan serta pola pembelajaran yang memang sesuai dengan usia anak agar anak tidak terlampau kecanduan *gadget* sehingga menjadi anak yang kreatif. Selain itu apabila anak sudah terlanjur mengenal *gadget* salah satu cara orangtua mengawasi anak yaitu dengan membatasi waktu pemakaian *gadget* dan memantau aplikasi yang ada di *gadget* anak seperti memilah dan memilih yang mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan *gadget* yang disadari yaitu dampak yang mempengaruhi perilaku anak dalam kemampuan interaksi atau komunikasi peserta didik, sehingga dinilai menghambat proses tumbuh kembang anak.¹⁵ Pemakaian *gadget* yang berlebihan

¹⁵ Dindin Syahudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan 2, no. 1 (2019), H .274.

dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa.¹⁶ Selain itu bisa memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga interaksi sosial nya akan sangat kurang maka apabila penggunaan *gadget* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya akan sangat berdampak pada kehidupan seorang anak serta dapat menghambat proses tumbuh dan kembang.¹⁷

Tumbuh kembang yang terhambat akan merusak cikal bakal generasi masa depan. Pada sisi positif memang hampir semua orang sudah memahami manfaat *Gadget* yang mampu mempermudah segala urusan akan tetapi apabila digunakan terus menerus tanpa batasan waktu justru akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna nya. Pihak orang tua memang harus turun tangan untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* agar tidak merusak generasi bangsa. Penyesuaian durasi pemakaian *gadget* menjadi hal penting agar *gadget* menjadi suatu hal yang tidak menimbulkan dampak negatif Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V di SD N 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat”.

C. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah menganalisis penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik Kelas V di SDN 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat.

¹⁶ Nanndo Yannuans et al., “*Pengurangan Pengaruh Negatif Gadget Pada Remaja Dan Anak Melalui Workshop*,” ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 1, no. 1 (2020), H. 50.

¹⁷Herna Alifiani, Yulia Ningsih, and Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Faletahan Serang Banten, “*Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga*,” Faletahan Health Journal 6, no. 2 (2019), H. 51.

2. Sub Fokus Penelitian

Adapun sub fokus pada penelitian ini adalah:

- a) Memberikan informasi kepada peserta didik bagaimana menggunakan *gadget* sesuai porsinya.
- b) Berusaha menyebarkan edukasi dampak buruk *gadget* terhadap kehidupan sosial termasuk perilaku peserta didik.
- c) Memberikan edukasi kepada pendidik dan orang tua agar memberikan bimbingan, arahan, dan perhatian kepada peserta didik khususnya dalam penggunaan *gadget* secara tepat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik di kelas V SDN 03 Penumangan Baru Tulang Bawang Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini ialah mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik di kelas V SDN 03 Penumangan Baru Tulang Bawang Barat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1. Bagi Peserta didik ataupun orang tua peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku peserta didik, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan *gadget*.
2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik terkait perkembangan perilaku peserta didik serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan *gadget*.
3. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam kehidupan selanjutnya sebelum

terjun ke dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Perkembangan Perilaku Peserta Didik, antara lain:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar” Kesimpulannya ialah anak-anak yang menggunakan gadget menjadi lebih emosional, tidak menurut, meniru apa yang mereka lihat, dan berkomunikasi dengan diri mereka sendiri di *gadget* sepanjang perkembangan emosional mereka. Sementara pengaruh pada perkembangan moral berdampak pada mundurnya rasa disiplin, anak-anak hanya suka berdiam diri, tidak beribadah, terlalu asyik menonton youtube sehingga mengabaikan tanggung jawab belajar.¹⁸ Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti meneliti dampak gawai terhadap perilaku siswa, sedangkan penelitian Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto meneliti dampak gawai terhadap perkembangan psikologis pada remaja.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Ramdhan Witarso, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haeranidengan judul penelitian “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi social peserta didik” Dapat disimpulkan bahwa anak-anak juga menjadi pihak yang terdampak penggunaan *gadget* berlebihan bukan hanya orang dewasa. Interaksi sosial anak dengan lingkungannya akan sangat kurang apabila anak sudah kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam waktu berkepanjangan ialah hal yang menimbulkan anak semakin ketergantungan pada *gadget*. Anak-anak bisa menjadi pribadi

¹⁸ Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, dan Joko Sulianto dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 3 no 4 (2019) H. 538

yang anti-sosial jika dalam keseharian hanya senang bermain gadget.¹⁹ Penelitian dari Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haeranilebih berfokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi social peserta didik sementara Peneliti dalam penelitian ini fokus mengkaji dampak *gadget* terhadap perilaku siswa sehingga hal ini yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim dengan judul penelitian “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di SMA Negeri 9 Malang” kesimpulannya ialah jika peserta didik terlalu berlebihan dalam memakai *gadget (smartphone)* ia akan cenderung menjadi kurang peduli terhadap apapun, mau menang sendiri, tidak mau mengalah, tidak suka keramaian, Sementara itu dari segi karakter lebih apatis, pola pikirnya terlalu sempit, egois, keras kepala dan individualis. Padahal seharusnya *gadget* itu mendukung peserta didik lebih mudah memahami materi bukan sebaliknya.²⁰ Penelitian dari Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, dan M. Mansur Ibrahim berfokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap kepribadian dan karakter peserta didik sementara penelitian yang dilaksanakan peneliti berfokus untuk menganalisis dampak *gadget* kepada perilaku peserta didik, hal inilah yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.
4. Penelitian yang dilaksanakan oleh Winny Asnawi, Elni Yakub, Raja Arlizon dengan judul “Penggunaan *Gadget* dan Penyesuaian Diri Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pekanbaru”, hasil penelitian ialah penggunaan *gadget* yang

¹⁹ Ramdhan Witarsa et al., “Pengaruh Penggunaan *Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Peserta didik Sekolah Dasar*,” Pedagogik VI, no. 1 (2018), H. 9–20.

²⁰ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang,” Jurnal Civic Hukum 3, no. 1 (2018), H. 18.

dilakukan peserta didik lebih dari 10 jam dalam sehari apabila kita mengamati dari aspek lamanya pemakaian *gadget*, sementara itu *gadget* paling sering berfungsi untuk mengecek harga barang jika diamati dari aspek tujuan penggunaan *gadget*, terakhir hal yang paling sering dikeluhkan ketika berlama lama depan *gadget* ialah nyeri punggung akibat terlalu lama menunduk hal ini berdasarkan hasil pengamatan dari aspek pengaruh *gadget* pada fisik.²¹ Penelitian yang dilaksanakan peneliti berfokus menganalisis dampak *gadget* kepada perilaku peserta didik hal ini tentu berbeda dari penelitian yang dilaksanakan oleh Winny asnawi dkk.

5. Berdasarkan hasil penelitian Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, dan Jumiyanto Widodo berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Sukoharjo” terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh negatif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SM Persamaan regresi = $76,243 - 0,106 X_1$ dengan koefisien korelasi $-0,106$ dan standar error $0,057$ dan thitung $>$ ttable yaitu $1,865 > 1,664$.²² Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti meneliti pengaruh *gadget* terhadap perkembangan perilaku siswa, sedangkan penelitian Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, dan Jumiyanto Widodo meneliti pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar yang berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang relevan diketahui bahwa penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan *gadget*, namun

²¹ Winny Asnawi, Elni Yakub, Raja Arlizon, “Penggunaan Gadget Dan Penyesuaian Diri Peserta didik Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pekanbaru,” JOM FKIP VOLUME 5 EDISI 1 JANAURI – JUNI, 2018, H. 1-14

²² Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, Elni Yakub, Jumiyanto Widodo, “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Sisa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Sukoharjo.” Jurnal Informasi dan Komunikasi Vol 2.No 4 (2018): 1–10.

terdapat juga perbedaan yaitu penelitian ini dilakukan lebih terhadap dampak penggunaan *gadget* dalam tingkah laku siswa.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha untuk memahami peristiwa apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan berbagai hal lainnya, secara holistik dan melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks alam. dan bahasa, dan melalui penggunaan berbagai metode alamiah.²³ Bersifat deskriptif karena para akademisi yang melakukan penelitian tidak berusaha membuktikan teori-teori tertentu, melainkan menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang suatu variabel, gejala, dan kondisi yang ada di lapangan.

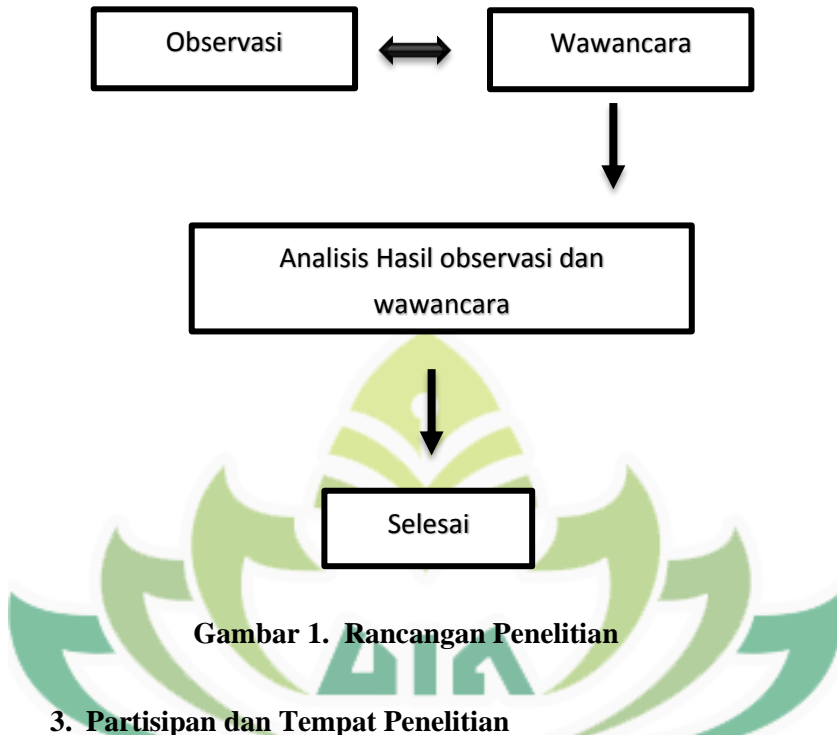
Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif ialah penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan yang ilmiah mengenai fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat yang disampaikan lewat kata-kata. Data yang dihimpun ialah berupa kata-kata, gambar serta bukan angka-angka, sehingga penelitian ini akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut.

2. Desain Penelitian

Untuk memastikan bahwa penelitian ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan oleh peneliti, penting untuk terlebih dahulu membuat desain penelitian. Desain penelitian adalah strategi untuk mengumpulkan dan mengelola data

²³ Asep Kurniawan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2018), H. 225.

untuk menyelesaikan penyelidikan yang direncanakan. Berikut desain yang digunakan dalam penelitian ini:



3. Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel (purposive sampling), yaitu metode untuk mengidentifikasi sumber data berdasarkan kriteria tertentu.²⁴ Misalnya, informan adalah pihak yang lebih mengetahui apa yang akan diketahui, atau pihak yang membantu penyelidikan untuk menyelidiki objek/situasi sosial yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik kelas V SDN 03 Penumangan Baru yang memiliki *gadget*. SD Negeri 03 Penumangan Baru yang berlokasi di Jln Brawijaya, Penumangan Baru, Kec. Tulang Bawang Tengah Kabupaten Tulang Bawang Barat melakukan penelitian ini. Tujuan dari

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: 2018) h. 124

penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku

4. Sumber Data

Kata-kata dan tindakan adalah sumber data utama dalam penelitian kualitatif; selebihnya merupakan data pendukung berupa dokumen. Dalam pengertian ini, data akan diklasifikasikan sebagai kata-kata, kegiatan, sumber data tertulis, gambar, dan statistik.²⁵ Kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, gambar, dan dokumentasi lainnya adalah jenis data yang dikumpulkan dari penelitian kualitatif dalam hal ini.²⁶ Sumber data primer diperlukan untuk pengamatan ini. Data primer adalah informasi yang dikumpulkan langsung dari temuan penyelidikan lapangan pada objek yang diteliti. Data primer dalam penelitian ini dikumpulkan dari lapangan atau tempat penelitian yang memberikan informasi langsung kepada peneliti, yaitu:

- a) Lembar observasi berupa pertanyaan-pertanyaan yang peneliti isikan pada formulir untuk mempelajari tentang perilaku anak-anak yang menggunakan gadget di sekolah.
- b) Lembar hasil wawancara dikumpulkan dari pendidik dan peserta didik
- c) Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan secara tidak langsung, tetapi dari dokumen resmi, buku, dan temuan penelitian dalam bentuk laporan yang berhubungan dengan penelitian ini.²⁷

²⁵Moleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), H. 157.

²⁶Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017), H. 211.

²⁷Asep Kurniawan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, H. 227.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini:

a. Observasi

Observasi adalah suatu pendekatan pengumpulan data yang melibatkan secara langsung mengamati dan merekam apa yang diamati. Fenomena yang diamati dapat berupa gejala, perilaku, makhluk hidup, atau benda mati.²⁸ Semua ilmu pengetahuan didasarkan pada pengamatan.²⁹ Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini disebut observasi partisipatif. Seorang peneliti yang berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian terlibat dalam observasi partisipatif. Observasi partisipatif digunakan dalam penelitian ini, dimana peneliti secara aktif mengamati perilaku anak kelas V yang menggunakan *gadget* di SDN 03 Penunangan Baru dan mengikut sertakan orang tua untuk mengumpulkan informasi.

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penggunaan *Gadget* Dalam Perkembangan Perilaku Peserta Didik Kelas V³⁰

No	Aspek Perilaku	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	Malas	a. Konsentrasi belajar dan nilai menurun	6 dan 7	2
2	Tanggung Jawab	a. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru	8 dan 12	2
3	Sopan	a. Tidak sopan terhadap pendidik.	4 dan 10	2
4	Disiplin	a. Menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu.	9	1

²⁸ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*" (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 310 .

²⁹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*" (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 311.

³⁰ Observasi Penelitian .

5	Apatis	a. Bersikap egois terhadap temannya. b. Acuh terhadap teman dan lingkungan.	5 dan 11	2
6	Empati	a. Bersikap perhatian kepada orang sekitar.	14	2
7	Jujur	a. Menjadi pribadi yang apa adanya	15	1
8	Bullying	a. Bersikap tidak baik atau mengejek teman/orang lain atau memakai kata-kata yang tidak tepat	13	1

b. Wawancara

Tabel 2

Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Penggunaan Teknologi *Gadget* Dalam Perkembangan Perilaku Peserta Didik

Variabel	Indikator	Item	Jumlah
Penggunaan <i>Gadget</i>	a. Penurunan konsentrasi saat belajar dan nilai	7, 8	2
	b. Suka menyendiri dan pribadi tertutup	9, 10	2
	c. Kecanduan	11	1
	d. Gangguan Kesehatan dan Tidur	12, 13	2
	e. Sumber Belajar	14	1
	f. Komunikasi	15	1
Perilaku Peserta Didik	a. Jujur	1, 2	2
	b. Disiplin	3, 4, 5	3
	c. Bertanggung jawab	6, 7	2
	d. Malas	8, 9	2
	e. Apatis	10,11	2
	f. Rajin	12	1
	g. Sopan	13	1
	h. Empati	14	1
	i. Bullying	15	1

Metode wawancara dalam penelitian ini ialah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur sudah termasuk dalam *in-deptinterview*, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur.³¹ Wawancara dilaksanakan kepada pendidik dan sebagian peserta didik dikelas V untuk mendapatkan informasi-informasi yang diperlukan saat penelitian. Dalam hal ini untuk mengetahui perkembangan perilaku peserta didik kelas V yang memakai *gadget* di SDN 03 Penunangan Baru.

Tabel 3

Hasil Wawancara Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Dalam Perkembangan Perilaku Peserta Didik Di SD Negeri 03 Penunangan Baru

- 1) Nama Orang Tua : Pipin Tri Wahyu**
Nama Peserta Didik : Angga Evan Dermawan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1	Apakah anak anda mempunyai <i>gadget</i> smartphone pribadi ?	Iya, anak saya memiliki <i>gadget</i> berupa smartphone.
2	Apakah anda mengizinkannya membawa <i>gadget</i> kesekolah?	Iya saya izinkan kalau memang dibutuhkan untuk dibawanya kesekolah, tapi konfirmasi ke gurunya juga, jadi tidak secara diam- diam
3	Apakah dirumah anak anda bermain <i>gadget</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?	Iya, sebab semenjak pandemi kan untuk menunjang pembelajaran memang dibutuhkan <i>gadget</i> , maka sejak kelas V kemarin kami mengijinkan anak menggunakan <i>gadget</i> sehingga ya mereka menjadi bermain <i>gadget</i> .
4	Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>gadget</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Iya saya pantau, memegang <i>gadget</i> maksimal 2 jam untuk mengerjakan tugas dan bermain game, karena jika tidak diberi batasan nanti akan berlebihan
5	Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>gadget</i> dalam penurunan atau peningkatan nilai hasil belajar disekolah ?	Ya dampak pasti ada. Tapi kalau pada nilai sih sejauh ini dari tahun ketahun memang anak saya selalu meningkat nilainya apalagi pada masa pademi ini alhamdulillah meningkat .
6	Berdampak positif atau	Menurut pendapat saya ya dampak positifnya

³¹Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*” (Bandung: Alfabeta, 2018), H. 319 .

	negatif anak anda bermain <i>gadget</i> ?	dimasa pandemi ini memang dibutuhkan dan ya memang membantu mengerjakan tugas sekolah dampak positif nya. Negatifnya pasti adalah kalau sudah bermain gadget pasti ya anak kadang udah asik sendiri. Namun apapun itu saya tetap memantau penggunaan gadget nya.
7	Apakah perilakunya berubah ketika anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Perubahan pasti ada karena kan memang dia sedang beradaptasi dengan situasi baru yang sebelumnya memang banyak beraktivitas di luar ruangan, asik bersenda gurau dengan teman sebaya nya, saat ini semenjak pandemi mereka banyak beraktivitas serta belajar dari rumah menggunakan gadget.. Pada masa pandemi ini kan banyak pembatasan sosial. Selama ini ya perilakunya nurut dengan orang tua. Ya dia selalu saya ajarkan disiplin waktu antara belajar dan bermain, tapi ya kadang anak-anak kalau nurut dengerin omongan tapi kadang timbul hal bosan mungkin namanya anak harus dimarahin dulu dan dikasih pengertian. Saat ini memang orang tua harus lebih berperan memantau peserta didik ketika menggunakan gadget untuk belajar.
8	Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Ya, Alasan paling mendasar ya karena pada masa pandemi ini memang siswa lebih banyak belajar secara daring daripada luring sehingga saya merasa akan sulit jika tidak ada <i>gadget</i> Alasannya untuk membantu proses pembelajaran pendidikan.
9	Menurut anda aplikasi apa saja yang tersedia dan sering diakses anak anda di <i>gadget</i> dan apakah aplikasi itu sangat bermanfaat?	Aplikasi yang ada di handphone yang saya tahu yaitu whatsapp, facebook, youtube, google, dan beberapa game lainnya. Paling sering dibuka untuk membantu dia mengerjakan tugas-tuga ya google selanjutnya untuk mengirim tugas pada pendidik melalui whatsapp makanya aplikasi ini termasuk paling sering dibuka. Ya menurut saya ini sangat bermanfaat. Selain itu ya mungkin game tapi ya saya usahakan game itu juga mendidik.
10	Menurut anda apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh nak sekolah dasar, dan bagaimana cara anda	Menurut saya dalam segi umur sih belum pantas yah, dimana masih diusia dasar, tapi disisi lain kita berada di zaman mengikuti perkembangan teknologi, paling tidak bisa

	menyikapi anak anda bermain gadget dengan waktu yang berlebihan?	menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan zaman, setidaknya tahu fungsi gadget dan pada hal ini tidak dapat dielakkan lagi memang sudah pada zamannya. Ya kalau cara menyikapinya itu tadi selalu saya kasih waktu anantara belajar dan bermain game setelah itu Gadgetnya saya ambil dan akan saya kembalikan jika ia belajar lagi dan setelah itu saya izinkan untuk bermain game dll. Jika ia merengek mungkin ya saya kasih pengertian selebihnya saya biarkan jika tidak bisa diomongin, seperti itu saya mengajarkan disiplin supaya tidak kecanduan harus dibatsi apalagi anak SD.
--	--	--

2) **Nama Orang Tua : Sumiati**
Nama Peserta Didik : Izha Nadzaludin Faqih

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1	Apakah anak anda mempunyai <i>gadget</i> pribadi?	Iya ada, anak saya mempunyai handphone sendiri.
2	Apakah anda mengizinkan membawa <i>gadget</i> kesekolah?	Iya saya izinkan kalau ada kepentingan saja, selebihnya saya selalu ingatkan saja kalau membawa gadget tidak boleh disalahgunakan.
3	Apakah anak anda di rumah bermain <i>gadget</i> dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?	Iya benar, ya seperti anak pada umumnya yang suka bermain handphone seperti. Anak saya mengenal handphone sejak sebelum sekolah, faqih masih mau masuk sekolah TK, pada mulanya belum terlalu mengerti sekedar lihat video saja ketika saya sibuk kerja, atau ketika dia sedang marah dikasih hiburan gadget, terkadang melihat video bersama kakaknya, pasti dia senang. Dia sudah tau cara main handphone.
4	Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>gadget</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Pada mulanya hanya ketika pulang sekolah baru diijinkan main handphone selama 2-3 jam saja itupun tetap dalam pemantauan tapi sekarang ini memang banyak interaksi dengan handphone apalagi di masa pandemi ini, karena kalau keluar kan dnia masih banyak wabah virus ya sesuai aturan masa pandemi begini jadi dirumah saya tapi itu main handphone terus kalau gak seperti itu kabur-kabur main keluar.

5	Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>gadget</i> dalam penurunan atau peningkatan nilai hasil belajar disekolah ?	Berbicara soal dampak pada anak saat bermain handphone pasti ada baik buruknya, kalau si Faqih punya <i>Gadget</i> memang jauh sebelum pademi dari kelas 4 mungkin sudah ada ya nilainya kadang turun kadang naik karena kerjanya games terus susah diomongin waktu itu tiap waktu HPan terus, tapi kalau masa pademi ini mungkin pihak sekolah memakluminya alhamdulillah sih meningkat dari sebelumnya. Jadi sekarang gadget dimanfaatkan benar masa pademi ini sebagai proses pembelajaran daring sebagai alat belajar.
6	Berdampak positif atau negatif anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Sejauh ini menurut saya ada yang positif dan negatifnya, positifnya membantu anak mengerjakan tugas daring maupun luring, kalau negatifnya itu jadi kecanduan main handphone, kalau sudah pegang handphone kelamaan males di suruh minta tolong aja susah apalagi ngerjain tugas, tidak konsisten ngerjain tugas jadi buru-buru, maunya nonton youtube dan main game saja.
7	Apakah perilakunya berubah ketika anak anda bermain?	Soal perilaku berubah ini pasti ada, kalau faqih semenjak semakin mengenal handphone menjadi malas, jika dimintai tolong sulit. Selain itu dia juga mengikuti kata-kata viral yang sering didengar. Saya kurang suka sebab kata-kata itu kurang sopan dan tidak beretika. Selama ini kakaknya yang paling sering bantu mantau karena kadang saya juga kurang paham dengan hal baru. Sudah dikasih pengertian sampai dimarahpun tapi namanya anak masih kecil sewajarnya kalau marah, nanti juga dia mengerti baik buruknya, asal kesalahnya tidak terlalu fatal ya kita maklumi saja.
8	Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Untuk membantu anak saya mengerjakan tugas, memberi hiburan, dan memantau dia kalau orang tua sedang jauh. Kalau sebelum pandemi untuk komunikasi dengan anak melalui chat atau telfon. Apalagi untuk jemput pulang dia, tapi masa pandemi sekarang handphone sangat membantu dia pada ssitem pembelajaran daring.
9	Menurut anda aplikasi apa saja yang tersedia dan	Beberapa aplikasi yang saya tau ada di handphone dia yaitu WA, google, youtube,

	sering diakses anak anda di <i>gadget</i> dan apakah aplikasi itu sangat bermanfaat?	Facebook, beberapa game belum saya cek lagi sih, banyak kalau game. Paling sering dia menonton film di youtube sampe membuat lupa waktu. Selain itu dia juga sering bermain game bersama temannya, hal ini yang kerap kali membuat dia mengabaikan tanggung jawabnya, atau jadi malah ketika dimintai tolong, yang saya rasa bermanfaat ya hanya Google untuk mengerjakan tugas sekolah yang kurang paham, ini bermanfaat sekali. Dan WA kaarena disekolahan guru pakai WA proses daringnya jadi wa buat liat tugas yang dikirim guru dan kita mengirim tugas lewat WA. Selebihnya kadang anak 2-3 kali dalam seminggu belajar di sekolahan sesuai pemberitahuan gurunya digrup.
10	Menurut anda apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sekolah dasar, dan bagaimana cara anda menyikapi anak anda bermain gadget dengan waktu yang berlebihan?	Kalau menurut saya memang belum pantas apalagi masih anak sekolah dasar masih kecil. Belum mampu dengan baik membagi waktu dalam menggunakannya, tapi ya sisi lain seiring zaman dan kondisi mau tidak mau anak juga perlu menggunakannya terlebih saya jarang dirumah kalau udah kerja awalnya untuk komunikasi biasa, ya sekarang sudah canggih mau dibatasi gimapun namanya anak lebih pintar mereka dari yang tua kalau hal baru. Ya kita menyesuaikan zaman aja. Ya cara saya menyikapinya mungkin saya tegur dan kalau udah kelewatan mungkin hp nya saya ambil dulu mau dia merenggekpun, ya dikasih pengertian dan hukuman juga kalau sudah berlebihan.

3). Nama Orang Tua : Nuryanti
Nama Peserta Didik : Khairunisa

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Wawancara
1	Apakah anak anda mempunyai <i>gadget</i> smartphone pribadi ?	Iya, anak saya punya <i>gadget</i> atau HP smartphone.
2	Apakah anda mengizinkanya membawa gadget kesekolah?	Iya kalau memang dibutuhkan dan ada keperluan yang harus membawa gadget saya izinkan, saya membelika sesuai diperlukan. Untuk sekolah maupun untu kebutuhan lainnya.

3	Apakah dirumah anak anda bermain gadget dan sejak kapan anda memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> ?	Iya, dirumah sudah pasti bermain gadget . kalau bermain gadget sih dari awal masuk SD tapi ya itu HP kakanya atau HP saya cuman lihat video atau permainan saja selalu dipantau sih namanya juga anak kecil hiburan. Tapi kalau punya sendiri sih baru waktu naik kelas 4 ya sebelum covid sudah ada untuk belajar dan keperluan lainnya, terhubung pademi juga sampe sekarang ya gadgetnya ya memang dimanfaatkan untuk pembelajaran.
4	Apakah anda memberikan waktu dalam bermain <i>gadget</i> , kira-kira berapa lama waktu anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Iya saya pantau, kalau waktu sih saya targetin 2-3 jam setelah anak belajar dan kadang siang atau sore dan malam ada targetannya juga pegang HP sesuai anaknya belajarnya gimana ya saya waktu sebentar.
5	Apakah ada dampak yang anak anda alami dalam penggunaan <i>gadget</i> dalam penurunan atau peningkatan nilai hasil belajar disekolah ?	Ya kalau dampak tentu adalah kalau bicara tentang penggunaan HP ini. Tapi kalau pada nilai sih ya alhamdulillah nilainya standar walaupun tidak terlalu tinggi nilainya sampai sekarang saya pantau nilainya ningkat terus walaupun peningkatan itu standar sih.
6	Berdampak positif atau negatif anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Ya tadi kalau ngomongin penggunaan gadget ya pasti ada baik dan buruknya lah ya bu kalau tentang suatu penggunaan untuk kebutuhan, positifnya membantu anak kita dalam pembelajaran apalagi masa pademi belajar mah lewat gadget sekarang walaupun kadang system 2-3 hari sekolah dalam seminggu tapikan lebih banyak menggunakan Gadget masa sekarang ini. Kalau buruknya sih kadang malas untuk belajar harus dipancing dulu habis belajar boleh main HP.
7	Apakah perilakunya berubah ketika anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Ya soal perilaku pasti aada perubahan mulai udah paham gadget ya ini anak kadang susah diatur kalau disuruh belajar maunya setelah belajar ada timbal baliknya dia harus main gadget juga apalagi kalau kuota habis gak mau belajar apalagi ngerjain tugas dari guru, atau kalau kita suruh pas waktunya agi main gadget jawabannya sebentar ya begitulah tapi

		kadang kalau saya mulai mau marah kedia mungkin dia mulai berubah nurut lagi nanti ya mulai lagi ya terus gitu aja.
8	Apakah alasan anda memberikan atau memperbolehkan anak anda bermain <i>gadget</i> ?	Ya, pertama ya karena dulu punya janji untu belikan dia HP kalau naik kelas terus ya seiring waktu ada msuibah wabah virus corona ini sistemnya mengerjakan tugas secara luring dan daring, nah kalau daring jadi tanpa adanya <i>gadget</i> sekarang lebih sulit. Alasannya untuk membantu proses pembelajaran pendidikan selain sebagai hiburan anak dirumah.
9	Menurut anda aplikasi apa saja yang tersedia dan sering diakses anak anda di <i>gadget</i> dan apakah aplikasi itu sangat bermanfaat?	Aplikasi yang ada di handphone anak saya, yang saya tau yaitu WA, facebook, tiktok, youtube, google, dan beberapa game lainnya. Aplikasi yang sering dibuka anak yang jelas google membantu mencari jawaban tugas yang dikasih guru dan WA untuk melihat digrup tugas yang dikirim guru dan ngirim tugas yang sudah dikerjakan. Aplikasi yang membantu dan ya game mungkin buat permainan anak dirumah supaya gak bosan juga.
10	Menurut anda apakah gadget ini sudah pantas digunakan oleh anak sekolah dasar, dan bagaimana cara anda menyikapi anak anda bermain gadget dengan waktu yang berlebihan?	ya memang belum terlalu pantas, tapi namanya perkembangan zaman, gak bisa di omongin lagi lambat laun pasti perubahan tidak bisa menjadikan patokan beberapa tahun yang lalu dengan tahun ini. Hal baru semakin tahun pasti ada, tinggal kita yang orang tua memantau anaknya dan meberi arahan yang baik dan buruknya selau diingatkan dipantau. Misalnya kalau berlebihan ya kita batasai kalau udah gak nurut kasih hukuman HPnya kita sita beberapa waktu dan kasih anak komitmen dan peraturan suapaya tidak semena mena.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan file yang mencari informasi tentang objek berupa catatan, transkrip,

buku, surat kabar, dan sebagainya.³² Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan mendokumentasikan informasi yang terkumpul.³³ Pendekatan ini dapat digunakan oleh peneliti sebagai acuan pengulas untuk bahan kajian dan kesulitannya. Foto-foto yang diambil dengan informan dan rekaman audio yang dibuat saat melakukan wawancara termasuk di antara rekaman yang dimaksudkan untuk mempermudah penelitian.

6. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data diuji untuk melihat apakah penelitian tersebut benar-benar ilmiah dan untuk memvalidasi data yang diperoleh. Uji kredibilitas (validasi internal), uji transferabilitas (validitas eksternal), uji reliabilitas, dan uji confirmability merupakan komponen penilaian uji validitas dalam penelitian kualitatif.³⁴ uji kredibilitas atau validasi internal dengan teknik triangulasi untuk menilai keabsahan data dalam penelitian ini. Teknik triangulasi adalah suatu tahapan di mana data disesuaikan baik dengan cara atau waktu dan dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber atau pendekatan.³⁵

Teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik digunakan dalam penelitian ini. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan oleh akademisi untuk memeriksa kembali data yang dikumpulkan dari beberapa sumber, terutama guru dan peserta didik. Triangulasi teknik adalah strategi yang digunakan peneliti untuk menelaah data dari

³² Suci Arischa, "Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru," Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau 6, no. Edisi 1 Januari-Juni 2019 (2019), H. 8.

³³ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R&D*, H. 86

³⁴ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R&D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), H. 179

³⁵ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R&D*, H. 180.

sumber yang sama, tetapi pengumpulan data dilakukan dengan gaya atau metodologi yang berbeda dengan menggunakan sumber yang sama. Pendekatan yang digunakan adalah salah satu upaya meminimalkan perbedaan antara temuan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dikumpulkan dari pendidik dan peserta didik. Data hasil kerja peserta didik yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk melakukan wawancara. Peneliti mengevaluasi hasil wawancara dengan isi materi lain yang terkait dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan pendekatan berikut untuk menilai kebenaran data:

a) Triangulasi

Triangulasi data adalah metode pemeriksaan data dari beberapa sumber, seperti arsip, wawancara, dan observasi.³⁶ Peneliti mengumpulkan data tentang dampak pemanfaatan *gadget* terhadap perkembangan perilaku peserta didik kelas V SDN. Peneliti juga melakukan observasi untuk memastikan bahwa data yang didapat sudah benar mengenai penggunaan *gadget* dalam perkembangan perilaku siswa

b) Bahan Referensi

Bahan referensi digunakan untuk membantu peneliti membuktikan data yang mereka temukan. Adapun contoh-contoh yang dapat mendukung temuan peneliti dapat ditemukan dalam bentuk rekaman wawancara dan foto-foto. Hal ini dilakukan untuk mendukung dan meningkatkan keandalan data yang dikumpulkan oleh peneliti.³⁷ Wawancara langsung, observasi, dan dokumentasi akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data tentang penggunaan *gadget* dalam perkembangan perilaku siswa.

³⁶ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, H.331.

³⁷ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R&D*, H. 186

c). **Member Check**

Proses menelaah data yang dilakukan oleh peneliti terhadap informan dikenal dengan istilah member check. Peneliti akan melengkapi temuan wawancara dan memahami isi dokumen sebelum mendeskripsikan dan menginterpretasikan data secara tertulis. Data tersebut kemudian akan dikirim ke sumber data untuk ditinjau kebenarannya, ditanggapi, dan jika diperlukan data lebih lanjut. Setelah peneliti berhasil memperoleh suatu penemuan atau kesimpulan baru, dapat dilakukan member check.³⁸

7. Teknik Analisis Data

Analisis data berfokus pada model Miles dan Huberman dimana dalam penelitian kualitatif proses analisis data terjadi sebelum peneliti terjun ke lapangan, sepanjang proses lapangan, dan setelah peneliti meninggalkan lapangan.³⁹ Tahapanya sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Reduction Data*)

Proses pengkategorian data wawancara menjadi ringkasan untuk memilih poin utama dan fokus pada item yang dianggap signifikan dikenal sebagai reduksi data.⁴⁰ Peneliti perlu mencatat serta mengetik ulang data yang telah dikumpulkan di lapangan. Saat melakukan reduksi data, peneliti perlu memilah bagian-bagian utama untuk diprioritaskan. Data akan semakin banyak serta situasi menjadi lebih kompleks dan sulit apabila peneliti melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lama.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data digambarkan sebagai proses mengumpulkan informasi yang terorganisir yang

³⁸Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R&D*, H. 170

³⁹Ibid, H. 170.

⁴⁰Ibid, H. 172.

memberikan kesimpulan dan tindakan. Data disajikan dengan meringkas kesimpulan dari wawancara lapangan dengan informan dan menunjukkan dokumen data pendukung. Data yang disajikan peneliti adalah data teks naratif.⁴¹ Untuk mempelajari lebih lanjut tentang aturan atau proses, makna, penggunaan, fungsi, dan tujuan pelaksanaan untuk menilai perkembangan perilaku peserta didik.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan atau melakukan verifikasi. Temuan yang disajikan masih awal dan akan berubah jika ditemukan bukti kuat untuk mendukungnya. Jika temuan asli peneliti didukung oleh bukti yang asli dan konsisten, maka data tersebut akan disimpulkan dan dianggap dapat dipercaya ketika peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan lagi.⁴² Hasil-hasil yang dicapai oleh peneliti di daerah tersebut harus divalidasi selama proses penelitian berlangsung. Verifikasi dirancang untuk mencari data baru dan lebih teliti untuk lebih memverifikasi validitas atau confirmability data.

⁴¹ Ibid, H.173

⁴² Ibid H.174

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan sebuah perangkat mekanik ataupun elektronik canggih dengan penggunaan praktis yang menyajikan berbagai media yang dibutuhkan dan diminati.⁴³ Selain itu, pada zaman ini *Gadget* merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin memudahkan kegiatan komunikasi manusia, saat ini perkembangan komunikasi semakin lebih maju dengan kehadiran *gadget*.⁴⁴ Pembaharuan *gadget* secara berketerusan menjadikan perangkat ini berbeda dengan perangkat elektronik lainnya. Maknanya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu muncul dengan memberikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama beberapa tahun belakangan ini. *Gadget* disebut juga gawai, yaitu suatu benda yang mempunyai fungsi praktis yang secara khusus diolah lebih pintar dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya baik fungsi dasar dan sekundernya.⁴⁵ Ditengah masyarakat sekarang, *gadget* yang paling populer adalah *Smartphone*. Oleh karena itu, tidak mengherankan bila penyebutan *gadget* lebih merujuk ke *smartphone*, yang merupakan perangkatan elektronik paling praktis saat ini.

⁴³Bewu, Dwikurnaningsih, and Windrawanto, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga."

⁴⁴Titin Kartiyani, Dhiah Dwi Kusumawati, and Tri Budiarti, "Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak," Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad II, no. 1 (2020): H.87.

⁴⁵ Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget* (Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020), H. 38.

Smartphone ialah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melaksanakan serta menerima panggilan, *smartphone* berfungsi untuk mengirim serta menerima pesan maupun berita yang dibekali fitur aplikasi yang canggih.⁴⁶ Kesimpulan yang diperoleh ialah *smartphone* ialah *gadget* yang paling canggih serta diterima oleh masyarakat di seluruh Negara. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *smartphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihannya komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan pekerjaan manusia dan bisa menjadi hiburan.

2. Dampak Penggunaan Gadget

Semua hal pasti mempunyai dua sisi yakni positif dan negatif sama halnya dengan *gadget*, *gadget* juga mempunyai dampak positif dan negatif untuk para penggunanya.

a. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Beberapa dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* ialah antara lain:

1. Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. *Gadget* berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari pengetahuan dengan mudah dan mengakses informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di *gadget* tanpa perlu dipaksakan
2. Melatih kreativitas anak, dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang

⁴⁶Dindin Syahudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Peserta didik," GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan 2, no. 1 (2019): H. 277.

dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat lebih berkembang.⁴⁷

3. Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.⁴⁸
4. Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.⁴⁹

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Gadget selain mempunyai dampak positif, ada pula dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat yakni sebagai berikut. Dampak negatif *gadget* terhadap hubungan sosial yaitu:

1. Penurunan konsentrasi belajar anak. Pada saat proses pembelajaran berlangsung ataupun belajar, anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget* yang disebabkan dari kecanduan game.
2. Malas menulis dan membaca. Hal tersebut disebabkan dari salah satu aplikasi di *gadget* yaitu youtube, anak cenderung hanya fokus terhadap gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka ingin cari.
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi atau introvert. Salah satu dampak dari *gadget* yaitu anak menjadi antisocial dan individualisme. Antisocial Behaviour ialah dampak negatif *gadget* yang

⁴⁷Indiana Sunita and Eva Mayasari, *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), H. 57.

⁴⁸Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD* 2 5, no. 2 (2017), H. 725.

⁴⁹Sunita and Mayasari, *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati*, H. 56.

disebabkan karena penggunaan yang salah pada *gadget* itu sendiri. Akibat yang muncul ialah dia lebih asyik dengan dunia maya malas berkomunikasi dengan invidu lain sehingga menghambat serta mempengaruhi kemampuan interpersonal dan emosionalnya.⁵⁰

4. Mengganggu jam istirahat. Seseorang yang terbiasa menggunakan *gadget* sebelum tidur maka cenderung mengalami insomnia, sakit kepala dan sulit konsentrasi. Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa Andaya pengawasan orang tua, ia akan selalu memainkan *gadget*. Bila itu dilakukan tanpa adanya batasan waktu, maka akan mengganggu jam tidur dan kesehatan.
5. Kecanduan. Anak yang kecanduan dan ketergantungan dengan *gadget* akan sulit menarik diri dari fokus terhadap hal lain, anak berpikir bahwa *gadget* merupakan kebutuhan utamanya sehari-hari.⁵¹
6. Gangguan kesehatan. Paparan radiasi merupakan gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan, apabila anak sudah sangat kecanduan maka sulit untuk melepaskan diri dari *gadget*, akibatnya radiasi bisa merusak kesehatan mata anak.
7. Mempengaruhi perilaku anak. Perkembangan *gadget* saat ini sampai ketahap tersedianya jaringan internet yang bisa diakses siapapun membuat para pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak.⁵²

⁵⁰Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget* (Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020), H. 38.

⁵¹Ibid, H. 30.

⁵²Rozalia, “*Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. H. 725-726”

Kesimpulan yang diperoleh bahwa *gadget* yang dianggap bisa memudahkan segala urusan manusia faktanya juga mempunyai beberapa dampak negatif apabila dipakai ataupun digunakan tidak sesuai dengan yang seharusnya. *Gadget* acap kali disalahgunakan oleh para penggunanya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan dari dampak positif tersebut menambah wawasan pengetahuan dan informasi, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak dampak negatif tersebut antara lain: penurunan konsentrasi belajar, suka menyendiri atau pribadi introvert, kecanduan, gangguan kesehatan, gangguan tidur dan obesitas.

B. Perilaku

1. Pengertian Perilaku Peserta Didik

Pandangan Behavioristik adalah sebuah aliran dalam pemahaman tingkah laku manusia yang dikembangkan oleh John B Watson. Pendapat behaviorial ini berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia. Asumsi dasar mengenai tingkah laku menurut teori ini ialah bahwa tingkah laku manusia sepenuhnya ditentukan oleh aturan-aturan dan dikendalikan. Tingkah laku manusia merupakan hasil dari pembawaan genetic dan pengaruh lingkungan atau situasional. Tingkah laku dikontrol oleh faktor yang berasal dari luar. Faktor lingkungan inilah yang menjadi penentu terpenting dari tingkah laku manusia. Faktor lingkungan inilah yang menjadi penentu terpenting dari tingkah laku manusia. Berdasarkan pemahaman ini, maka tingkah laku seorang menurut teori ini dapat dihubungkan kepada individu dengan lingkungannya. Gagasan utama dalam aliran behavioristik sebagai memahami tingkah laku seseorang yang diperlukan pendekatan objektif. Sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dilakukan melalui upaya pengondisian. Pengondisian adalah proses belajar untuk bereaksi terhadap situasi lingkungan.

Behavioristik mengatakan bahwa ketika dilahirkan manusia tidak memiliki bakat-bakat, dan baru bisa dikembangkan akibat stimulus yang diterimanya dari lingkungan sekitar. Lingkungan buruk akan menghasilkan manusia yang buruk, sebaliknya lingkungan yang baik akan menghasilkan manusia yang baik. Behavioristik hanya menganalisis tingkah laku yang tampak pada diri seseorang yang dapat diukur, dideskripsikan, dan diprediksikan.⁵³ Teori perubahan tingkah laku dalam kelompok behavioristik ini memandang manusia sebagai produk lingkungan. Sebagai besar tingkah laku manusia disebabkan oleh pengaruh lingkungan sekitar. Lingkunganlah yang membentuk tingkah laku manusia. Behavioristik tidak memperlakukan norma-norma pada manusia, maksudnya apakah seorang tersebut tergolong baik, tidak baik, emosi, rasional, irasional tidak dipermasalahkan. Disini hanya membahas mengenai tingkah laku manusia sebagai akibat dari interaksinya dengan lingkungan, dan pola interaksi tersebut yang diamati karena perilaku individu dapat juga terlihat pada saat mereka dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.⁵⁴ Serta ditandai berdasarkan keseimbangan dinamis yaitu kesesuaian dalam berbicara yang sederhana menuju ucapan yang kompleks.⁵⁵ Selain itu juga perilaku dapat disebabkan oleh perkembangan, perkembangan setiap manusia ini memengaruhi cara berperilaku setiap individu serta perubahan tingkah laku itu dalam semua siklus kehidupan individu⁵⁶.

Perkembangan (development) dalam dunia psikologi merupakan suatu konsep yang diyakini cukup kompleks di

⁵³ Yustinus Semiun, *Teori- Teori Kepribadian Behavioristik*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020), Hal 65.

⁵⁴ Nurul Hidayah and Diah Rizki, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranal, 2019), H. 4.

⁵⁵ St. Y. Slamet, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar* (Surakarta: UNS Press, 2017), H. 7.

⁵⁶ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019), Hal. 3.

dalamnya karena mengandung banyak dimensi.⁵⁷ Perkembangan merupakan suatu proses tahapan seseorang tumbuh ke arah yang lebih berkembang dan matang yang berlangsung secara sistematis, porgresif, dan berkesinambungan.⁵⁸ Perkembangan juga mendasari perubahan tingkah laku seseorang dari kondisi psikis maupun rohaniah.⁵⁹ Perkembangan sangat dekat hubungannya dengan perubahan, pertumbuhan, kedewasaan seseorang yang saling berhubungan satu sama lain dengan bentuk perilaku dan tingkah laku. Perkembangan sangat ditekankan dalam diri seseorang agar bisa menyempurnakan psikologis, mental, kejiwaan yang terefleksikan dari pola tingkah laku dan perbuatan seseorang. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan proses tumbuh kembang seseorang ke arah yang lebih maju yang didasari dari berbagai aspek seperti pengetahuan, kesehatan, mental dan jiwa, dan pengalaman. Perkembangan merupakan proses berkembangnya sesuatu yang muncul secara alamiah dan perubahan seseorang terhadap aspek fisik, perilaku, maupun kemampuan yang dimiliki lainnya.

Perkembangan menunjukkan suatu proses tertentu, yaitu proses menuju ke depan dan tidak begitu saja bisa diulang kembali. Perkembangan berhubungan dengan proses belajar, terutama mengenai isinya, yaitu tentang apa yang akan berkembang berkaitan dengan perbuatan belajar.⁶⁰ Disamping itu juga bagaimana sesuatu hal itu dipelajari, apakah melalui menghafal ataupun melalui peniruan ataupun dengan menangkap hubungan-hubungan, ini semua ikut menentukan

⁵⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017). Hal. 8.

⁵⁸ Hanafi Imam, "Perkembangan Manusia Dalam Tinjauan Psikologi Dan Alquran," *Jurnal Pendidikan Islam*, 2018, H. 86.

⁵⁹ Muhammad Shaleh Assingkily and Mikyal Hardiyati, "Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar," *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2019, H. 20.

⁶⁰ Tri Sunarsih, *Tumbuh Kembang Anak: Implementasi Dan Cara Mengukurnya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), H. 6.

proses perkembangan. Bisa pula dikatakan bahwa perkembangan sebagai suatu proses yang kekal dan tetap yang menuju ke arah suatu organisasi tingkat integrasi yang lebih tinggi terjadi berdasarkan pertumbuhan, kematangan, dan belajar. Dalam proses dinamik, sifat individu dan sifat lingkungan pada akhirnya menentukan tingkah laku apa yang akan diaktualisasikan dan dimanifestasikan.

Perilaku merupakan sebuah totalitas respons yang bergantung pada karakteristik individual terhadap suatu objek ataupun benda yang berada disekitarnya.⁶¹ Perilaku manusia pada hakekatnya ialah akibat dari interelasi stimulus eksternal dengan internal yang memberikan tanggapan.⁶² Perilaku juga merupakan suatu kegiatan ataupun aktivitas manusia yang ditimbulkan akibat adanya rangsangan. Selain itu, perilaku juga merupakan cerminan karakter pribadi seseorang yang terbentuk dari kebiasaan sehari-hari, sehingga dapat terlihat dan bisa dirasakan melalui perbuatan maupun interaksi seseorang di lingkungan sekitarnya.⁶³ Perilaku dan gejala perilaku yang tampak pada kegiatan organisme dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor genetik dan lingkungan.⁶⁴ Kedua faktor tersebut dibutuhkan manusia untuk bias beradaptasi dan peka terhadap lingkungannya.⁶⁵

Jadi bisa disimpulkan bahwa perilaku merupakan tindakan ataupun perbuatan seseorang hasil dari cara berpikir. Penyimpangan perilaku diawali oleh pemikiran yang keliru pada cara memenuhi kebutuhan pokok dan nalurnya. Perubahan perilaku bisa terjadi karena pengaruh lingkungan.

⁶¹Gilang Dwi Prakoso and Mohammad Zainal Fatah, "Analisis Pengaruh Sikap, Kontrol Perilaku, Dan Norma Subjektif Terhadap Perilaku Safety," *Jurnal PROMKES*, 2018, H. 194.

⁶²Wawan and Dewi, *Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Manusia* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2019), H. 48.

⁶³Rini Herminastiti, Andi Musda Mapappoleonro, and Ratih Jatiningsih, "Peningkatan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Ber cerita," *Jurnal Instruksional*, 2019, H. 45.

⁶⁴Wawan and Dewi, *Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Manusia*, H. 50.

⁶⁵Esti Ismawati and Faraz Umay, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), H. 23.

Maka kualitas seseorang bisa dilihat dari kemampuan mereka menyesuaikan diri dari perilaku positif dalam mengatasi masalah. Peserta didik merupakan adalah seseorang individu penerima, pencari, dan penyimpan isi pembelajaran dari guru serta sebagai individu berkembang⁶⁶. Perkembangan perilaku peserta didik adalah perubahan pada perilaku peserta didik dari respon atau rangsangan melalui perbuatan ataupun interaksi seseorang peserta didik dilingkungan sekitar.

2. Tahap-tahap Perilaku Peserta didik

Tahap Perilaku mempunyai perkembangan yang merupakan penahapan dalam rentang kehidupan manusia yang dicirikan dengan tingkah laku tertentu seseorang. Setiap anak mempunyai fase perkembangan yang berbeda-beda dan berlainan satu sama lain, begitu pula dengan ciri-ciri ataupun tanda perkembangannya yang hampir sama antar anak satu sama lainnya.⁶⁷ Pendapat mengenai penahapan yang bermacam-macam itu secara garis besar bisa digolongkan menjadi tiga golongan, yaitu berdasarkan biologis, berdasarkan didaktis ataupun instruksional, dan berdasarkan psikologis. Perbedaan menjadi tiga kelompok itu tidak berarti bahwa setiap penahapan hanya memakai satu dasar dan mengingkari berfungsinya kedua dasar yang lain, perbedaan itu dilaksanakan atas dasar pilihan di antara dasar-dasar itu yang dianggap paling menentukan.

1. Tahap Berdasarkan Biologis

Sekelompok ahli dalam membuat penahapan mendasarkan diri pada keadaan ataupun proses biologis tertentu, diantaranya pendapat ahli Maria Montessori. Maria Montessori menggambarkan tahap adanya penahapan perilaku anak sejak lahir sampai dewasa itu dalam tiga tahap masing-masing lamanya tujuh tahun.

⁶⁶ Syofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktik microteaching*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), H. 65

⁶⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, H. 20.

- 1) Periode I : dari 0 sampai 7 tahun yaitu anak berperilaku dengan periode penangkapan dan pengenalan dunia luar dengan pancaindra.
 - 2) Periode II : dari 7 sampai 12 : yaitu periode abstrak, di mana anak-anak mulai menilai perbuatan manusia atas dasar baik-buruk dan mulai timbulnya insan kamil.
 - 3) Periode III : dari 12 sampai 18, yaitu anak berperilaku dengan periode penemuan diri dan kepekaan sosial.
 - 4) Periode IV : dari umur 18 ke atas, yaitu periode perpindahan tinggi atau fase dewasa anak mulai menyadari bagaimana mereka dalam berperilaku sesuai dengan insan mereka, sudah menyadari kekurangan dan kelebihan.⁶⁸
2. Tahap Berdasarkan Didaktis ataupun Instruksional

Dasar didaktis ataupun instruksional yang dipergunakan oleh para ahli seperti pendapat Johann Amoss. Johann Amoss dengan mengemukakan tahapan atas dasar didaktis dijelaskan sebagai berikut:

- 1) 0–6 tahun yaitu sekolah ibu, ialah fase dalam berperilaku dimana alat-alat indra serta memperoleh pengetahuan dan bersikap pada kondisi awal dengan dibimbing oleh ibu di lingkungan keluarga.
- 2) 6–12 tahun yakni sekolah bahasa ibu, ialah waktu berkembangnya dalam berperilaku daya ingat anak di bawah pendidikan sekolah rendah. Bahasa ibu mulai dikenakan pada periode ini.
- 3) 12–18 tahun yakni sekolah bahasa, ialah fase dalam berperilaku pola pikir di bawah pendidikan sekolah menengah. Bahasa latin sebagai bahasa asing mulai diajarkan pada periode ini.
- 4) 18–24 tahun, yakni sekolah tinggi dan penelajahan, ialah waktu mengembangkan kemampuan berdasarkan

⁶⁸ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, H. 22.

kemauan serta menentukan suatu pola hidup yang berjalan di bawah pendidikan tinggi.⁶⁹

3. Tahap Berdasarkan Psikologis

Setiap orang hampir merasakan ketidakstabilan psikis itu dialami, sebab itu bisa dipakai sebagai pergantian dari periode yang satu ke periode yang berikutnya dalam proses perkembangannya. Berdasarkan atas kedua periode ketidakstabilan itu, tahap perilaku individu bisa digambarkan melalui tiga periode yaitu:

- 1) Fase anak awal umur 0 – 3 tahun. Pada akhir fase ini terjadi *trotz pertama* yang ditandai dengan perilaku anak serba membantah ataupun menentang.
- 2) Fase keserasian umur 3 – 13 tahun. Pada akhir periode ini timbul sifat *trotz kedua*, di mana anak mulai serba membantah lagi, menentang orang lain dan orang tua.
- 3) Fase kematangan umur 13 – 21 tahun. Pada fase ini anak mulai sadar akan kekurangan serta kelebihan pada dirinya, yang dihadapkan dengan perilaku yang biasa saja.⁷⁰

3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Peserta Didik

Pada tahap pembentukan, kita bisa mempelajari hal-hal yang membutuhkan perhatian khusus dalam perkembangan manusia pada perilaku, yaitu melalui pematangan khususnya dalam fungsi kognitif, proses belajar, dan sifat pembawaan ataupun bakat dalam diri. Ketiga hal tersebut sangat erat dan saling mempengaruhi apalagi dalam proses kehidupan manusia. Faktor yang mempengaruhi perilaku manusia bisa dibagi menjadi 3 dasar teori, yaitu *nativisme*, *empirisme*, dan *konvergensi*.⁷¹

⁶⁹ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, H. 23.

⁷⁰ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, H. 24.

⁷¹ Sunarsih, *Tumbuh Kembang Anak: Implementasi Dan Cara Mengukurnya*, H.

a. Nativisme

Nativisme menyatakan bahwa perilaku anak akan ditentukan berdasarkan pembawaan sifat dari alami (kodrat). Pengaruh lingkungan dari luar tidak akan mendominasi mengubah pembawaan anak terhadap pola pembentukan perilaku si anak.

b. Empirisme

Empirisme mengatakan bahwa faktor perilaku anak berasal dari pengalaman dan lingkungan dari luar, baik berbentuk pengalaman ataupun lingkungan. Semakin bagus kualitas pengalaman dan lingkungan, maka akan menentukan corak dan bentuk perkembangan jiwa si anak. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pengalaman dan lingkungan ialah faktor penting dalam membentuk perilakunya.

c. Konvergensi

Konvergensi menyatakan bahwa perilaku seorang individu ditentukan berdasarkan pembawaan (bakat) dan pengaruh lingkungan, dua faktor tersebut saling menopang dan berpengaruh terhadap proses perilaku seseorang. Pembawaan (bakat) dan pengaruh dari lingkungan luar tidak bisa dipisahkan karena keduanya saling bertemu pada satu titik (converge).⁷²

4. Faktor Pembentukan Perilaku Peserta Didik

Pembentukan perilaku memiliki beberapa faktor. Pertama ialah locus of causality ataupun apakah faktor penyebab perilaku itu bersumber dari faktor eksternal dan faktor internal. Kedua yaitu stability ataupun apakah faktor penyebab tersebut bersifat stabil ataupun tidak stabil. Terakhir ialah faktor dari controllability ataupun apakah faktor penyebab tersebut bisa diatasi ataupun tidak bisa diatasi.

1) Sumber Faktor Penyebab (*Locus of causality*)

⁷²Tri Sunarsih, *Tumbuh Kembang Anak: Implementasi Dan Cara Mengukurnya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), H. 4-5.

Dimensi ini mengacu pada pertanyaan apakah faktor penyebab perilaku itu bersumber dari faktor internal ataupun faktor eksternal. Atribusi terhadap sumber penyebab dari suatu perilaku mempunyai dua alternatif, yaitu apakah perilaku tersebut dikarenakan faktor internal ataupun faktor eksternal. Biasanya, perilaku buruk yang diatribusikan karena faktor internal akan menimbulkan kesan negatif. Perilaku buruk yang diatribusikan karena faktor eksternal tidak akan menimbulkan kesan negatif.

2) Stabilitas Faktor Penyebab (Stability)

Faktor penyebab bersifat stabil ataupun tidak stabil berpengaruh terhadap bagaimana kita menilai orang lain. Jika kita menganggap sesuatu karena faktor eksternal stabil, penilaian akan menjadi lebih negatif daripada kita menganggap karena faktor eksternal tidak stabil. Hal ini berhubungan dengan kemampuan di dalam mengendalikan faktor penyebab. Asumsinya, faktor penyebab eksternal yang bersifat stabil mestinya bisa diantisipasi.

3) Kemampuan Mengendalikan (*Controllability*)

Dimensi ini menunjuk pada sejauh mana faktor penyebab perilaku bisa kita kendalikan. Baik faktor penyebab internal-eksternal ataupun stabil-tidak stabil bisa bersifat bisa diatasi ataupun sebaliknya. Faktor penyebab internal yang bisa diatasi berkaitan dengan sejauh mana upaya yang kita lakukan, sedangkan faktor penyebab internal yang tidak bisa diatasi yaitu berkaitan dengan keterbatasan fisik, tingkat kecerdasan, serta hambatan mental. Faktor eksternal bisa diatasi berkaitan dengan faktor-faktor yang masih bisa diantisipasi ataupun di atasi, sedangkan faktor penyebab eksternal yaitu sebaliknya.⁷³

⁷³Agus Abdul Rahman, Psikologi Sosial (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), H. 107-108.

Perilaku manusia sebaian terbesar ialah berupa perilaku yang dibentuk atau dipelajari. Maka dari itu bagaimana cara membentuk perilaku itu sesuatu yang diharapkan.

- 1) Pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan.

Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Salah satu contohnya adalah membiasakan anak untuk bangun pagi, menggosok gigi sebelum tidur, mengucapkan kata terima kasih, tidak terlambat sekolah, dll.

- 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)

Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau insight. Contohnya dengan datang kuliah tepat waktu dan mentaati peraturan dalam berkendara. Cara berdasarkan atas teori belajar kognitif yaitu belajar disertai adanya pengertian.

- 3) Pembentukan pengertian dengan menggunakan model

Pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Salah satunya adalah menghormati apabila seseorang sedang berbicara dan pemimpin sebagai panutan anak buahnya. Hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model.⁷⁴

5. Indikator Perilaku

Dalam melakukan sebuah penulisan akan menjadi lebih mudah bilamana ada indikator ataupun pengukurannya yang bertujuan untuk mempermudah dan memperjelas sebuah penulisan. Menurut kamus *oxford* indikator merupakan suatu petunjuk atau tanda yang menunjukkan dengan bagaimanakah sesuatu keadaan atau kondisi berubah-ubah. Pengukuran perilaku peserta

⁷⁴Adnan Achiruddin Saleh, *Pengantar Psikologi* (Makasar: Aksara Timur, 2018), H. 139-140.

didik melalui observasi untuk menunjukkan keadaan yang akan ditarik kesimpulan.⁷⁵ Jadi maksudnya indikator perilaku merupakan variabel yang membantu dalam mengukur perubahan-perubahan yang terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun indikator perilaku sebagai berikut:

1. Tindakan berakhir pada dirinya sendiri
2. Tindakan itu lahir secara alami
3. Tindakan itu menghasilkan positif dan negatif tergantung apa yang ditangkap.

Bloom membedakan perilaku dalam tiga domain perilaku yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ada tiga ranah perilaku, diantaranya:

a. Pengetahuan

Merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.

b. Sikap

Merupakan reaksi kesiapan ataupun kesediaan untuk bertindak yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek.

c. Tindakan

Merupakan berbagai kecenderungan untuk bertindak dari segi praktiknya.

⁷⁵ Maulana Arafat, "Pembelajaran Tematik SD/MI" (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), H. 132.

Aspek Perilaku	Indikator
Malas	a. Konsentrasi belajar dan nilai menurun b. Malas untuk belajar dan mengerjakan tugas
Tanggung Jawab	a. Bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru b. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan
Sopan	a. Tidak sopan terhadap pendidik b. Menghormati yang lebih tua c. Berpakaian rapi dan sopan d. Mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan
Disiplin	a. Menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu b. Datang tepat waktu c. Patuh dengan tata tertib
Apatis	a. Bersikap egois terhadap temannya. b. Acuh terhadap teman dan lingkungan.
Empati	a. Bersikap perhatian kepada orang sekitar. b. Bersedia membantu orang lain tanpa harapan imbalan
Jujur	a. Menjadi pribadi yang apa adanya b. Tidak mencontek
Bullying	a. Bersikap tidak baik atau mengejek teman/orang lain atau memakai kata-kata yang tidak tepat

6. Bentuk Perilaku

Perilaku terbagi menjadi dua yakni perilaku positif dan perilaku negatif. Dibawah ini merupakan bentuk-bentuk perilaku tersebut.

a. Bentuk Perilaku Positif

1) Perilaku Sopan Santun

Sopan santun adalah sikap ramah yang ditunjukkan terhadap orang lain di hadapannya dengan maksud untuk menghormati dan menghargai orang lain dan tercermin dalam tingkah laku, tutur kata, cara berpakaian, dan lain sebagainya.⁷⁶ Sopan santun adalah suatu sikap tingkah laku yang menghormati orang lain dan di pandang ramah oleh suatu masyarakat. Memang tidak mudah untuk menerapkan sopan santun pada diri kita sendiri, tetapi jika orangtua kita berhasil mengajarkan sopan santun sejak kecil maka kita akan tumbuh menjadi seseorang yang bisa menghormati dan menghargai orang lain. Kita dapat menunjukkan sikap sopan santun dimana saja, misalnya kita sebagai mahasiswa harus sopan terhadap dosen.⁷⁷

2) Perilaku Empati

Empati merupakan sikap dari keadaan psikologis seorang individu dimana seseorang tersebut mencoba berusaha iba, beradaptasi dan menempatkan dirinya terhadap keadaan ataupun kondisi orang lain.⁷⁸ Perilaku empati ini cenderung menekan egoisme pribadi seseorang ketika dihadapkan dalam suatu

⁷⁶Iwan Iwan, "Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan," *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2020, H. 109-110.

⁷⁷Wawan and Dewi, *Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Manusia*, H. 54.

⁷⁸Eshtih Fithriyana, "Menumbuhkan Sikap Empati Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Sekolah Berasrama," *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 2019, H.45.

kegiatan ataupun permasalahan.⁷⁹ Empati tidak terlahir dari bawaan, namun terbentuk dan berkembang melalui pendidikan dan pengalaman hidup. Empati juga dinilai mempunyai keterbatasan yang sangat tipis dengan rasa peduli dan kepekaan sosial. Oleh karena itu, ketersediaan untuk memahami perasaan dan kondisi orang lain murni disalurkan dari pekerjaan hati bukan semata akibat rasionalitas.⁸⁰ Pengetahuan yang kita punya belum tentu bisa sampai pada pemahaman, apabila hati dan perasaan kita mati.

3) Perilaku Jujur

Jujur merujuk pada suatu karakter moral yang mempunyai sifat-sifat positif dan mulia.⁸¹ Jujur dalam arti sempit ialah sesuainya ucapan lisan dengan kenyataan dan keberanian seseorang mengatakan apa adanya.⁸² Adapun pengertian yang lebih umum yaitu sesuainya lahir dan batin. Jujur bila diartikan secara bahasa ialah mengakui, berkata, ataupun memberikan suatu informasi yang sesuai dengan kebenaran dan kenyataan.

Sikap jujur ataupun kejujuran seseorang itu biasa dihubungkan dengan hati nurani dan pengakuan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jujur berarti benar sesuai dengan kata hati dan perbuatan dan menjabarkan kondisi yang sesungguhnya, tidak mendramatisir ataupun melebih-lebihkan, serta tidak menyembunyikan sesuatu meskipun bisa menghilangkan kenikmatan sesaat.

⁷⁹Susanti Prasetyaningrum Silfiasari, "Empati Dan Pemaafan Dalam Hubungan Pertemanan Siswa Regular Kepada Siswa Berkebutuhan Khusus (Abk) Di Sekolah Inklusif," *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018, H. 129.

⁸⁰Evi Fitriyanti, Solihatun Solihatun, and Tanti Ardianti, "Kontribusi Layanan Penguasaan Konten Dalam Meningkatkan Sikap Empati Siswa," *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 2020, H. 164.

⁸¹Muhasim Muhasim, "Budaya Kejujuran Dalam Menghadapi Perubahan Zaman (Studi Fenomenologi Masyarakat Islam Modern)," *PALAPA*, 2017, H. 176.

⁸²Siti Yumnah, "Pendidikan Karakter Jujur Dalam Prespektif Al- Qur ' an," *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 2019, H. 33.

Benar dalam perbuatan merupakan melaksanakan yang sesuai dengan yang diajarkan oleh agama.

4) Perilaku Disiplin

Disiplin merupakan suatu sikap yang menunjukkan kesediaan untuk menepati ataupun mematuhi ketentuan, tata tertib, nilai serta kaidah-kaidah yang berlaku sehingga mengarah pada tercapainya keunggulan.⁸³ Disiplin merupakan suatu kemampuan untuk bersikap dan bertindak secara konsisten berdasar pada suatu nilai tertentu.⁸⁴ Dengan kita berdisiplin diri maka peserta didik tahu bagaimana cara harus belajar yang baik, dan juga ini ialah salah satu proses dalam pembentukan watak seseorang dan kesuksesannya. Oleh karena itu, kedisiplinan ini harus ditanamkan dan dikembangkan agar menjadi kebiasaan hidup. Kedisiplinan bisa terlihat dari misalnya seorang peserta didik yang datang tepat waktu ke sekolah kemudian memperhatikan pendidik saat sedang menjelaskan materi pelajaran, mengikuti dan menjalankan tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik.

5) Perilaku Tanggung Jawab

Tanggung jawab ialah salah satu karakter yang dimiliki seseorang yang dibentuk melalui pendidikan karakter.⁸⁵ Tanggung jawab juga dapat diartikan sebagai sikap seorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya ia lakukan, terhadap dirinya sendiri maupun orang lain dan lingkungan

⁸³Hilmi Mubarak Putra, Deka Setiawan, and Nur Fajrie, "Perilaku Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas," *Prakarsa Paedagogia* 3, no. 1 (2020), H. 97.

⁸⁴Sri Wahyuni Adiningtyas, "Program Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2018, H. 56.

⁸⁵Rika Juwita and Elnawati Asep, Munajat, "Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi," *Journal Utile* V, no. 2 (2019), H. 145.

sekitarnya. Mengembangkan sikap tanggung jawab peserta didik pada pembelajaran akan membembentuk sikap yang selalu menyadari tugas-tugasnya sehingga peserta didik bersedia untuk mengerjakan tugas-tugasnya dengan baik.⁸⁶

Demikian sebab bertanggung jawab berarti melakukan tugas dengan sebenar-benarnya, berani menanggung imbas dari, sikap perkataan serta perilakunya. Jadi tanggung jawab ialah perilaku untuk memenuhi kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan sesuai dengan tugas yang sudah diberikan. Perilaku tanggung jawab dalam diri seseorang begitu penting, selain mendapatkan hak seutuhnya, agar orang tersebut tidak mengalami kerugian dan kegagalan untuk dirinya sendiri ataupun oranglain.

b. Bentuk Perilaku Negatif

1) Malas

Malas dapat diartikan tidak mau bekerja atau mengerjakan sesuatu. Malas juga berarti segan, tidak suka, tidak bernaftsu. Malas belajar “ berarti tidak mau, enggan, tak suka untuk belajar. Perilaku malas adalah akibat ketidakmampuan mengelola waktu dan tiadanya disiplin diri.⁸⁷ Pendidik biasanya memberikan tugas tambahan setelah pembelajaran telah selesai namun saat ini acap kali tugas tidak diselesaikan baik tugas untuk disekolah maupun dirumah tetap saja justru diselesaikan di sekolah sebelum pelajaran dimulai bukan dirumah. Padahal tujuan guru memberikan

⁸⁶Indah Safitri, Sa'odah, and Ina Magdalena, “*Analisis Perilaku Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Cipondoh 2 Kota Tangerang*,” Jurnal Pendidikan Dasar 2, no. 2 (2020), H.38.

⁸⁷Bela Mita Mei and Widya Ratna, “*Perilaku Malas Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Kampus UTM*,” Mandura: Jurnal Kompetensi 2, Vol no.1 2 (2018), H. 287

tugas di rumah agar siswa senantiasa terlatih dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran.

2) Apatisme

Dalam istilah psikologi, apatis merupakan keadaan seseorang yang tidak peduli dan acuh serta tidak menanggapi rangsangan kehidupan emosional, sosial atau fisik. Seorang yang memiliki sikap apatis memiliki aktivitas yang lamban, menyukai cara yang mudah, suka berfikir panjang, memiliki kebiasaan malas, dan cenderung tidak suka berbuat sesuatu, sosiabilitas lemah, sukar berdamai, afeksinya konstan, suka menarik diri, acuh tak acuh terhadap pendapat orang lain, kaku, beku, berpegang secara mati-matian pada kesenangannya, bersikap tertutup, suka menyendiri, dan seorang individu yang sangat menjemukan. Sementara itu, adapun bahwa ciri-ciri seseorang bersikap apatis adalah sebagai berikut: (a) Manifestasi kepribadian otoriter, (b) putus asa, (c) tidak percaya, dan (d) tidak berdaya menarik diri dari kegiatan.⁸⁸

3) Bullying

Secara etimologi, kata *bully* memiliki arti yaitu penggertak, orang yang sering memanfaatkan situasi dan mengganggu orang lemah. *Bullying* merupakan sebuah perilaku kekerasan yang dilakukan secara lisan maupun fisik dan terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah”. Pelaku *bullying* dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dan mereka sering kali mempersepsikan dirinya memiliki power (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbannya. Korban juga mempersepsikan

⁸⁸ Krisnila Krisnila and Andi Riswandi Buana Putra, “Analisis Sikap Apatis Peserta Didik Kelas XI Sar-1 Di SMK Negeri 2 Palangka Raya,” *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 2 (2017), H. 33

dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh bully.⁸⁹

C. Hubungan *Gadget* Terhadap Perilaku Peserta Didik SD

Teknologi informasi mulai berperan aktif pada saat awal era globalisasi. Persaingan global dapat dimenangkan dengan berberkal penguasaan teknologi dan informasi. Kebutaan terhadap teknologi pada era globalisasi, diumpamakan sebagai individu yang buta huruf. Peran teknologi informasi serta multimedia dalam penyampaian pesan dianggap amat besar. Teknologi serta segala peralatannya bukan lagi hal baru dan sudah amat dikenal generasi muda di era modern ini. Teknologi pun telah dikenalkan kepada anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan akun sosial media didominasi oleh para anak-anak sekolah. Sebenarnya, teknologi dipakai untuk mempermudah kehidupan manusia.

Teknologi semakin maju sejalan dengan berkembangnya jaman.. Akan tetapi dampak dari kemajuan teknologi pun membutuhkan perhatian khusus yang Oleh sebab itu, sebelum menggunakan suatu teknologi tertentu kita menerapkan pola berpikir kritis. Saat ini hampir semua orang memburu dan menggemari *Smartphone* dan computer tablet. Semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa menggunakan *smartphone* ataupun tablet. Umumnya *smarthphone* digunakan untuk browsing ataupun untuk mengakses situs sosial media. *Gadget* yang terintegrasi dengan situs jejaring sosial dan pesan singkat memang seolah-olah membuat dunia ada dalam genggamannya.

Hanya dengan mengaksesnya, kita bisa berjumpa dengan milyaran individu dari seluruh penjuru dunia, serta dalam hitungan detik dapat memperoleh semua informasi. Sebelum kehadiran Blackberry, tablet, dan android ditemukan, hidup kita terasa lebih damai sebab kita merasa berkomunikasi serta eksis di dunia maya bukanlah suatu hal yang amat penting. Namun amati

⁸⁹ Ela Zain Zakiah, Sahadi Humaedi, And Meilanny Budiarti Santoso, “*Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*,” Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 4, no. 2 (2017), H. 325–326.

situasi saat ini kita akan cemas ataupun kebingungan apabila *smartphone* tertinggal di rumah ketika kita berpergian. Rasanya seperti telah tersingkirkan dari dunia pergaulan dan informasi selayaknya seperti manusia yang tidak mampu melihat bahkan tak jarang yang rela menempuh kembali perjalanan ke rumah hanya demi mengambil sang *gadget*.

Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap *gadget*, rata-rata didorong oleh motif afiliasi dan hiburan. Maknanya mereka membeli *gadget* bukan karena ingin disebut kaya ataupun berkuasa namun membeli *gadget* guna berinteraksi dengan banyak orang. Berbeda pola pikir dengan masyarakat di negara maju tujuan membeli *gadget* untuk membantu menjalankan bisnis. Maka bukan hal baru lagi bahwasanya pelajar dan mahasiswa di Indonesia menjadi mangsa pasar bagi *gadget* canggih ini. Kita bisa berperilaku tidak sesuai fakta di sosial media serta melakukan pencitraan ideal terhadap teman-teman dunia maya kita. Namun kita memerlukan kesadaran bahwasanya apa yang kita peroleh dari dunia maya ialah hal-hal semu jangan sampai justru diprioritaskan lalu melupakan orang-orang nyata yang ada di sekitar kita.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin berkembang cepat sehingga mampu menciptakan alat-alat yang modern, mulai dari sistem komunikasi sampai dengan alat komunikasi yang searah ataupun dua arah (interaktif). Kebutuhan teknologi menjadi kebutuhan yang penting pada saat ini. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digemari saat ini ialah *gadget (smartphone)*. *Gadget* merupakan sebuah media yang diperuntukkan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah masyarakat melaksanakan aktivitas kehidupan pada zaman perkembangan IPTEK yang pesat saat ini.

Perkembangan IPTEK juga sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial masyarakat dan merubah bentuk gaya hidup,

pola pikir, bahkan perilaku dalam berkomunikasi. Selain itu, *gadget* juga memberikan keringanan dan kemudahan bagi masyarakat untuk melaksanakan aktivitas sebagai bantuan teknologi saat ini.⁹⁰ Perhatian masyarakat terpusat kepada keberagaman jenis *gadget* semakin diproduksi oleh berbagai perusahaan besar dengan suguhan aplikasi-aplikasi yang canggih dalam menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan.⁹¹ Generasi abad ke-21 merupakan pengguna teknologi lebih banyak daripada generasi periode lalu.

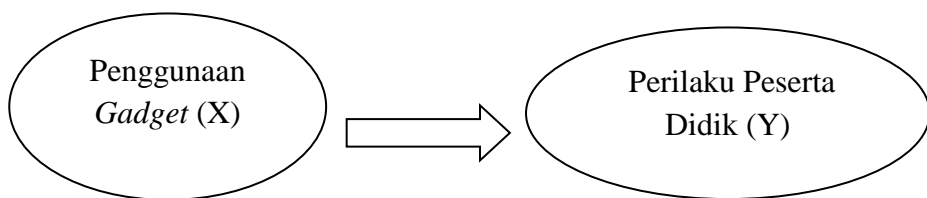
Gadget mempunyai berbagai dampak bagi peserta didik, perilaku peserta didik saat memakai *Smartphone* kebanyakan saat ini menjadikan mereka lupa terhadap tugas nya sebagai seorang peserta didik. *Gadget* bisa membuat anak menghabiskan waktunya untuk hal yang tidak berguna, waktu luang nya tersita hanya untuk main *game*, dan membuka media sosial. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* harus sangat diperhatikan. Hal tersebut juga memberikan efek yang cukup signifikan dalam proses tumbuh dan kembang kepribadian sekaligus karakter anak karena penggunaan *gadget* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya.⁹²

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku peserta didik, penggunaan *gadget* merupakan variabel bebas (X) sedangkan perilaku peserta didik merupakan variabel terikat (Y), berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:

⁹⁰Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1 No 1 Tahun 2017, h. 2

⁹¹Fahdian Ramadhani dkk, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (KEKAR) Peserta didik di SMA Negeri 9 Malang*, Jurnal Civic Hukum, Vol 3 No 1 Tahun 2018, H.20

⁹²Herna Alifiani dkk, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga*, Faletahan Health Journal, Vol 6 No 2 Tahun 2019, H. 51



Gambar 2
Kerangka Berpikir





DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Program Bimbingan Pribadi Untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Siswa." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2018.
- Alifiani, Herna, Yulia Ningsih, and Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Faletahan Serang Banten. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga." *Faletahan Health Journal* 6, no. 2 (2019): 51–55. www.journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ.
- Angga Evan. *Peserta Didik Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru, Wawancara, Lampung, juli 2021*, n.d.
- Asnawi, Winny, Elni Yakub, and Raja Arlizon. "Penggunaan Gadget Dan Penyesuaian Diri Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Pekanbaru." *Jom Fkip* 5 (2018): 1–14.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, and Mikyal Hardiyati. "Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar." *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 2, no. 2 (2019): 19–31.
- Bela Mita Mei and Widya Ratna, "Perilaku Malas Belajar Mahasiswa Di Lingkungan Kampus UTM," *Mandura: Jurnal Kompetensi* 2, Vol no.1 2 (2018), H. 287
- Bewu, Yuliana, Yari Dwikurnaningsih, and Yustinus Windrawanto. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas X Ips Sma Kristen Satya Wacana Salatiga." *Psikologi Konseling* 15, no. 2 (2020): 462–73..
- Damayanti, Eka, Arifuddin Ahmad, and Ardias Bara. "Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2020. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Endah Puspitasari, Dewi. "Studi Analisis Kebutuhan Lift the Flap Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengurangi Perilaku Gadget Addiction Pada Siswa Tingkat Dasar." *Pendas : Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Dasar IV (2019): 259–67.

Fithriyana, Eshtih. “Menumbuhkan Sikap Empati Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Pada Sekolah Berasrama.” *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 2019.

Fitriyanti, Evi, Solihatun Solihatun, and Tanti Ardianti. “Kontribusi Layanan Penguasaan Konten Dalam Meningkatkan Sikap Empati Siswa.” *Consilium : Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*, 2020.

Herminastiti, Rini, Andi Musda Mapappoleonro, and Ratih Jatiningsih. “Peningkatan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita.” *Jurnal Instruksional*, 2019.

Imam, Hanafi. “Perkembangan Manusia Dalam Tinjauan Psikologi Dan Alquran.” *Jurnal Pendidikan Islam*, 2018.

Ismawati, Esti, and Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017.

Ilwan, Iwan. “Merawat Sikap Sopan Santun Dalam Lingkungan Pendidikan.” *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2020.

Izha, Faqih. “Peserta Didik Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru, Wawancara, Lampung, Juli- Agustus 2021,” n.d.

Juwita, Rika, and Elnawati Asep, Munajat. “Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi Rika.” *Journal Utile V*, no. 2 (2019): 144–52.

Kartiyani, Titin, Dhiah Dwi Kusumawati, and Tri Budiarti. “Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad II*, no. 1 (2020): 86–92.

Kevin Prasetyo. “Peserta Didik Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru, Wawancara, Lampung, juli-Agustus 2021,” n.d.

Khairunisa. “Peserta Didik Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru, Wawancara, Lampung, Juli- Agustus 2021,” n.d.

Krisnila, Krisnila, and Andi Riswandi Buana Putra. “Analisis Sikap

- Apatis Peserta Didik Kelas XI Sar-1 Di SMK Negeri 2 Palangka Raya.” *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 2 (2017): 32–38.
- Kurniawan, Asep. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2018.
- Lexy, Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Maulana Arafat, “Pembelajaran Tematik SD/MI”. Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Muhasim, Muhasim. “Budaya Kejujuran Dalam Menghadapi Perubahan Zaman (Studi Fenomenologi Masyarakat Islam Modern).” *PALAPA*, 2017.
- Nanndo Yannuansa, Humaidillah Kurniadi W, Akmam Mutrofin, Rahma Ramadhani, and Agung Samudra. “Pengurangan Pengaruh Negatif Gadget Pada Remaja Dan Anak Melalui Workshop.” *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 49–53.
- Nirwana, A. Musda Mappapoleonro, and Chairunnisa. “The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability.” *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 7, no. 2 (2018): 85–90.
- Nuning Indah Pratiwi, “Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi,” *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017), H. 211.
- Nurul, Hidayah, and Diah Rizki. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranal, 2019.
- Observasi Peneliti Pada Tanggal 16 - 17 September 2020*, n.d.
- Pebriana, Putri Hana. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017.
- Prakoso, Gilang Dwi, and Mohammad Zainal Fatah. “Analisis Pengaruh Sikap, Kontrol Perilaku, Dan Norma Subjektif Terhadap Perilaku Safety.” *Jurnal PROMKES*, 2018.
- Putra, Hilmi Mubarak, Deka Setiawan, and Nur Fajrie. “Perilaku

- Kedisiplinan Siswa Dilihat Dari Etika Belajar Di Dalam Kelas.” *Prakarsa Paedagogia* 3, no. 1 (2020): 97–104.
- Rahman, Agus Abdul. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Rahmandani, Fahdian, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim. “Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang.” *Jurnal Civic Hukum* 3, no. 1 (2018): 18.
- Rozalia, Maya Ferdiana. “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD* 5, no. 2 (2017).
- Safitri, Indah, Sa’odah, and Ina Magdalena. “Analisis Perilaku Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Cipondoh 2 Kota Tangerang.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 36–49.
- Saleh, Adnan Achiruddin. *Pengantar Psikologi*. Makasar: Aksara Timur, 2018.
- Septriyaniti. “Guru Kelas V Di SD 03 Penumangan Baru, Wawancara, Lampung, 15 Juli 2021.” n.d.
- Silfiasari, Susanti Prasetyaningrum. “Empati Dan Pemaafan Dalam Hubungan Pertemanan Siswa Regular Kepada Siswa Berkebutuhan Khusus (Abk) Di Sekolah Inklusif.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018.
- Slamet, St. Y. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press, 2017.
- Subagijo, Azimah. *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2020.
- Suci Arischa. “Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru.” *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau* 6, no. Edisi 1 Januari-Juni 2019 (2019): 1–15.
- Sugiyono. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D,” 2. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suhana, Mildayani. “Influence of Gadget Usage on Children’s Social-

- Emotional Development” 169, no. Icece 2017 (2018): 224–27.
- Sunarsih, Tri. *Tumbuh Kembang Anak: Implementasi Dan Cara Mengukurnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Sunita, Indiana, and Eva Mayasari. *Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- Syahudin, Dindin. “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa.” *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan* 2, no. 1 (2019): 273–82.
- Syifa, Layyinatul, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 538.
- syofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktik microteaching*, Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Wahyu Widiyanto, Djoko Santoso, Elni Yakub, Jumiyanto Widodo, “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Sisa Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Sukoharjo.” *Jurnal Informasi dan Komunikasi* Vol 2.No 4 (2018): 1–10.
- Wawan, and Dewi. *Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika, 2019.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan R&D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Witarsa, Ramdhan, Rina Sri Mulyani, Urhananik, and Neneng Rini Haerani. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Pedagogik* VI, no. 1 (2018): 9–20.
- Yumnah, Siti. “Pendidikan Karakter Jujur Dalam Prespektif Al- Qur ’ an.” *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 2019.
- Yustinus Semiun, *Teori- teori Kepribadian Behavioristik*, (Yogyakarta: PT kanisius, 2020), Hal 65.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017.

Zakiyah, Ela Zain, Sahadi Humaedi, And Meilanny Budiarti Santoso.
 “Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying.” *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2017): 324–30.

